VISIT…

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

УРОКИ КЛОНИРОВАНИЯ

GUILD WARS

СТРАНА ЗОЛОТОГО СОЛНЦА

2007 АПРЕЛЬ № 4

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIKT.RU

БОЛЕЕ 120 КНИГ, 50 ФИЛЬМОВ И 30 ИГР В НОМЕРЕ И НА ДИСКЕ

НА DVD ЗНАМЕНИТЫЙ ФИЛЬМ В ЖАНРЕ КИБЕРПАНКА

ДЖОННИ-МНЕМОНИК

В ГЛАВНОЙ РОЛИ — КИАНУ РИВЗ

МАТРИЦА

СЛЕДУЙ ЗА БЕЛЫМ КРОЛИКОМ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ МУЗЫКА И АУДИОКНИГИ

КЛАССИКИ

ИВАН ЕФРЕМОВ

ТВОРЕЦ СВЕТЛОГО БУДУЩЕГО

БЕСТИАРИЙ

ДЖИННЫ

БОЛЬШЕ ЧЕМ ТРИ ЖЕЛАНИЯ

ПОСТЕРЫ

СЕТИ КИБЕРПАНКА

НЕЙРОШУНТ КАК СРЕДСТВО ОТ РЕАЛЬНОСТИ

НА СТРАНИЦАХ «МФ»

КОНТАКТ: ГАЙ ГЭВРИЕЛ КЕЙ

АНИМЕ: ЖАНР «СЭНЭН»

ХРОНИКА: ПРЯМЫЕ МЕЧИ

ЕСЛИ БЫ: РЕТРОГАЛЕРЕЯ-3

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

Дмитрий ОБОЛКОВ «АНТИКВАРИАТ»

Ирина ОЛЬСКАЯ «ДОРОГА К ОКЕАНУ СМЕРТИ»

НА DVD

ФИЛЬМ НА ДВД: «ДЖОННИ МНЕМОНИК»

ТЕМА ДИСКА: «МАТРИЦА»

ВИДЕО: «ОБИТЕЛЬ ЗЛА: ВЫМИРАНИЕ»

Творчество наших читателей

07803

9 771810 224009

ЧЕХО

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Слово главного редактора

О пробуждении Матрицы и прослушанных дисках

Здравствуйте, дорогой читатель!

Фотография Нео на обложке у некоторых вызовет удивление. Не опоздал ли этот номер «Мира фантастики»? Ведь эпопея братьев Вачовски про Избранного, про вирусы и про город Сион завершилась три с половиной года назад. Но хорошие фантастические миры всегда с нами. Исторически так сложилось, что до сих пор в разделе «Врата миров» не выходил полноценный обзор вселенной «Матрицы». Редакция решила наверстать упущенное и сделать номер, в котором **киберпанк** станет стержневой темой.

Матрица ждет вас. Для того чтобы войти/выйти, вам не придется делать выбор между синей/красной таблеткой, следовать за белым кроликом или набирать секретные цифры на клавиатуре мобильного телефона. И не нужно сверлить в затылке разъем под специальный нейрошунт. Достаточно открыть «Врата миров» на нужной странице — ее тайный номер указан в содержании журнала.

Еще больше киберпанка — на DVD «Мира фантастики». Во-первых и в-главных, вы посмотрите один из лучших на сегодня киберпанковских фильмов. «Джонни-мнемоник», снятый по одноименному рассказу Уильяма Гибсона и по его же сценарию и уже давно ставший культовым в среде фанатов.

Поскольку и Нео, и Джонни-мнемоника сыграл один и тот же актер, то Киану Ривза по справедливости можно считать главным лицом киберпанка. А раз в его багаже немало и других фантастических ролей, то его место в нынешней рубрике «Киноклассики» вполне закономерно.

И это еще не все! Обязательно посмотрите на DVD оригинальный короткометражный фильм Matrix: The Wrong Number, снятый во все той же вселенной «Матрицы» украинскими кинематографистами.

Есть в апрельском номере почти незаметная, но очень важная новинка. Наконец-то редакция с гордостью презентует рубрику «Диски номера», которая логично дополнит рецензионные блоки по книгам, играм и кино. Речь в ней пойдет, во-первых, об аудиокнигах (начитанных актером и представленных в виде компакт-диска), во-вторых, о музыкальных дисках. Таким образом, материалы о фантастической музыке с этого номера «МФ» обретут в журнале постоянную прописку! А это именно то, чего так долго добивались от редакции читатели-меломаны. Большие материалы о различных музыкальных жанрах по-прежнему будут появляться на страницах «МФ».

По иронии судьбы, именно этот номер «Мира фантастики» станет первым, у которого не доступна комплектация с CD. Веяние времени: поскольку у подавляющего большинства читателей есть дома или DVD-привод, или бытовой DVD, то теперь «Мир фантастики» будет выходить только с DVD-диском. Подробнее об отмене CD-приложения к «МФ» расскажет Иван Шелуханов в разделе «Диск МФ». Если вы еще не обзавелись устройством для чтения DVD — самое время озаботиться этим! Прогресс не стоит на месте, и устаревшие технологии теряют свое место в «МФ».

Какие другие материалы этого номера «МФ» кажутся мне наиболее интересными? Долгожданная и востребованная статья Игоря Края о мечах — главном оружии фэнтези, в «Классиках» — рассказ о знаменитом советском фантасте Иване Ефремове, во «Вратах миров» — новая страница в нашей энциклопедии «Звездных войн». Ну и, наконец, «Почтовая станция», где Михаил Попов собрал очень интересных, но трудных собеседников.

До встречи!

Николай Пегасов
Главный редактор

Мир Фантастики

апрель 2007

44 том

фэнтези и фантастика во всех проявлениях

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Николай Пегасов
Выпускающий редактор
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Светлана Карачарова, Иван Нечесов
Ведущие рубрик
Ксения Аташева, Василий Владимирский, Дмитрий Воронов, Дмитрий Злотницкий, Александр Натаров, Борис Невский, Алексей Талан, Сергей Чекмаев, Александр Чекулаев
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыныха
Арт-директор
Сергей Ковалев
Художник-иллюстратор
Александр Ремизов
Художник-оформитель
Вячеслав Ястремский
Дизайн и верстка
Денис Недыпич
Технический координатор
Изабелла Шахова
Редактор диска и сайта
Иван Шелуханов
Редактор диска
Олег Феоктистов
Новости на сайте MIRF.RU
Борис Невский
Программирование сайта и CD
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Программирование и дизайн DVD
Оксана Таратынова
Менеджер по связям с общественностью
Григорий Спицын (spitsyn@mirf.ru)
Иллюстрация на обложке
Вячеслав Ястремский
Иллюстрация на постере «Берсерк»
Дмитрий Лабзов
Иллюстрация на постере World of Warcraft
Сэмуайз Дидье

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР»

Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «ИГРОМЕДИА» www.igromedia.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Тел./факс: (495) 730-40-14
Руководитель отдела рекламы
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры проекта
Роман Гусев (roman@igromedia.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Тел./факс (495)730-66-94
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

Контактный e-mail: sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев, Надежда Галиева, Дина Ситдикова

СВЯЗЬ С РЕДАКЦИЕЙ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1, «Мир фантастики» Тел./факс (495) 231-23-65, (495) 231-23-64
e-mail журнала: **pochta@mirf.ru**; сайт: **WWW.MIRF.RU**

НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

ESFS Awards «Best Magazine»
награда Европейского общества научной фантастики в номинации «Лучший журнал» 2006

Бронзовый Икар
за общий вклад в возрождение, развитие и пропаганду традиционной научно-фантастической литературы 2006
Награда получена главным редактором Николаем Пегасовым

Премия имени Александра Беляева
за лучшую серию научно-популярных публикаций 2006
Награда получена редактором Михаилом Поповым

Дюрандаль
специальная премия фестиваля «Зиланткон» за продвижение фантастической и ролевой культуры 2006

РАССКАЗЫ И РИСУНКИ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы, статьи и рисунки, но журнал не может публиковать все произведения на своих страницах. Зато на диске журнала и сайте **www.mirf.ru** существуют разделы с творчеством читателей. Если, посылая нам рассказ, статью или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку «Можно публиковать на диске и сайте», «Мир фантастики» с немалой вероятностью опубликует произведение на диске и сайте журнала, и с ним смогут ознакомиться десятки тысяч читателей.

Посылая произведение в редакцию, пожалуйста, следуйте требованиям:

- Отсылайте тексты по электронной почте **story@mirf.ru**, а рисунки — **art@mirf.ru**.
- Текст сохраняйте в формате .RTF, а рисунок — в .JPG.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и свои контакты (минимум — email) в начале текста произведения.
- Рассказ или рисунки, если они особенно понравятся редакции, могут быть опубликованы на страницах журнала (с выплатой гонорара).

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

Вы можете подписаться на «Мир фантастики» и получать журнал в комплектации без диска или с DVD с доставкой на дом. Для оформления подписки достаточно зайти на любую почту. Там лежат подписные каталоги, в которых можно посмотреть подписной индекс, периодичность, стоимость подписки, условия приема подписки, краткие аннотации, телефоны редакции, а также координаты агентства, которое осуществляет экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить квиток и оплатить его. Журналы будут приходить вам в соответствии с тем, какая оформлена подписка: на дом (до почтового ящика), до квартиры (отдавать будут в руки) или до востребования (забирать надо на почте).

Каталог «Роспечать»
Мир фантастики + DVD: индекс 46452
Мир фантастики без диска: индекс 84195

Объединенный каталог «Пресса России»
Мир фантастики + DVD: индекс 13003
Мир фантастики без диска: индекс 11802

Каталог «Почта России»
Мир фантастики + DVD: индекс 24580
Мир фантастики без диска: индекс 10863

Зарубежная подписка оформляется через фирмы-партнеры «МК-периодика» или непосредственно в «МК-периодика» по адресу: Москва 129110, ул. Гиляровского, 39; тел. (495) 681-91-37 и 681-97-63; электронная почта info@periodicals.ru. Подробности на сайте **www.periodicals.ru**.

Последние номера журналов **«Мир фантастики»**, **«Игромания»**, **«Лучшие компьютерные игры»** и **«Mobi»** можно приобрести в онлайне: **igromania.ru/?shop**.
Информация о зарубежной подписке: **aviton-press.ru/podpiska1.html**

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года).

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Мир фантастики» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Цена свободная. Тираж 35.500.
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: «CD Art».

© «Мир фантастики», 2003-2006 год.

СОДЕРЖАНИЕ

- Фильм на DVD: **«Джонни Мнемоник»** 8
- Диск «Мира фантастики» 11

Книжный ряд 17

- Литературные новости 18
- Контакт: **Гай Гэвриел Кей** 20
- Рецензии: **Книги номера** 24
- Рецензии: **Диски номера** 42
- Анонсы новых книг 44
- Жанры: **Животные в фэнтези** 46
- Классики: **Иван Ефремов** 50
- **Трибуна** 54
- Что почитать? 56
- Другие книги 58

Видеодром 59

- Новости киноиндустрии 60
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 61
- Рецензии: **После финальных титров** 66
- Классики: **Киану Ривз** 70
- Новости аниме 74
- Аниме: **Сериалы жанра сёнен** 76
- Новинки видео 80
- Другое кино 83
- Что посмотреть? 84

Игровой клуб 85

- Новости компьютерных игр 86
- Лучшие компьютерные игры 88
- Новости настольных игр 94
- Лучшие настольные игры 95
- Новости живых игр 97
- Другие игры 98

Врата миров 99

- Новости вселенных 100
- **Мир Матрицы** 102
- Художники: **Юлия Алексеева** 108
- Мир Guild Wars: **Тирия, Канта, Элона** 112
- Храм джедаев: **Клоны в «Звездных войнах»** 118
- Бестиарий: **Джинны** 122
- Доска почета: **Влюбленные пары** 128
- Информаторий 134

Имена, произведения и вселенные в номере

ПИСАТЕЛИ

Амнуэль, Павел 29
Арбенин, Константин 36
Аренев, Владимир 183
Батчер, Джим 18
Бренчли, Чазз 18
Бурова, Ирина 41
Гамильтон, Лорел 31
Гаркушев, Евгений 32
Гибсон, Уильям Форд 8
Головачев, Василий 31
Громыко, Ольга 34
Гурова, Анна 29
Егоров, Андрей 31
Ефремов, Иван 50
Зан, Тимоти 38
Казаков, Дмитрий 168
Кампп, Спрэг де 41
Кард, Орсон Скотт 40
Кей, Гай Гэвриел 20
Костин, Михаил 37
Крапивин, Владислав 18, 39
Кратман, Том 19
Лонсдэйл, Джо 19
Мартин, Джордж 24, 101
Морган, Ричард 36
Никитин, Юрий 19
О`Лири, Патрик 25
Папелл, Стен 26
Полежаева, Юлия 176
Поль, Игорь 26
Прист, Кристофер 27
Райс, Энн 33
Райт, Джон 18
Райт, Джонатан 41
Ринго, Джон 19
Родионов, Андрей 25
Сапковский, Анджей 19
Свейнстон, Стеф 18
Свержин, Владимир 38
Свэйнстон, Стеф 35
Семенова, Мария 80
Сербжинская, Ирина 39
Скальци, Джон 19
Стюарт, Мэри 32
Сэйдж, Энджи 19
Толкин, Джон Р. Р. 19
Уланов, Андрей 34
Филиппо, Пол Ди 30
Фриснер, Эстер 19
Хобб, Робин 28
Шепард, Люциус 19
Яшенин, Дмитрий 30

ФИЛЬМЫ

«Воин севера» 65
«Волкодав» 80

АПРЕЛЬ 2007

«Вторжение» 63
«Жатва» 61
«Железный человек» 60
«Звездная пыль» 62
«Кинг Конг» 82
«Мальчик-оборотень и волшебный автобус» 82, 185
«Мумия» 81
«Невероятный Халк» 60
«Невидимый» 65
«Неуправляемый» 62
«Номер 23» 64
«Планета страха» 63
«Призрачный гонщик» 66
«Реинкарнация» 64
«Ученик волшебника» 60
«Хребет дьявола» 67
«Часовой» 60
«Чужой» 68
«Эрагон» 80

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

«Protector: Космическая Боевая Платформа» . .86
«Властелин Колец: Битва за Средиземье 2 — Под знаменем Короля-чародея» 89
«Обитель Зла 4» 90
Elder Scrolls 4: Oblivion — Knights of the Nine, The 88
Guild Wars 112
Marvel: Ultimate Alliance 92
Sacred 2: Fallen Angel 86
Serious Sam: The First Encounter 93
Universe at War: Earth Assault 86
World of Warcraft: The Burning Crusade 91

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

«Берсерк» 96, 187
«Зачарованные» 95
Dungeons & Dragons 94
Magic The Gathering 94

СЕРИИ И ВСЕЛЕННЫЕ

«Вампирские хроники» 33
«Ведьмак» 19, 131
«Великий Кристалл» 18
«Гарри Поттер» 152
«Дюна» 129
«Звездные войны» 101, 118, 131
«Матрица» 8, 9, 70, 102, 132
«Песнь льда и пламени» 24, 101
«Средиземье» 19, 89, 132
«Трансформеры» 100
«Шрек» 133
Battlestar Galactica 101
DC Comix 130
Elder Scrolls, The 88
Marvel 92
Warhammer 40000 100
World of Warcraft 91, 187

Машина времени 137

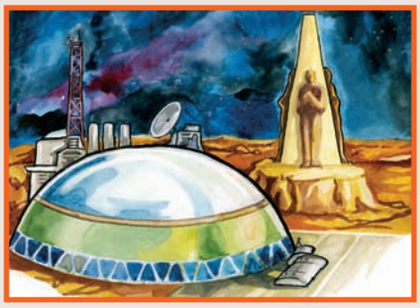
- Хронология фантастики 136
- Вперед в прошлое: **Синяя борода** 137
- Если бы: **Галерея несбывшегося будущего, часть 3** 142
- Арсенал: **Прямые мечи** 148
- Кунсткамера 152

Сумма технологии 153

- Будущее — сегодня 154
- Теория: **Радиочастотная идентификация и электронные паспорта** 156
- Экспертиза: Robosapien 159
- Цифровой калейдоскоп 160
- Полигон: **Hi-Fi — Теория и практика** 162
- Из жизни роботов 165
- Сети интернета 166

Зона развлечений 167

- **Дмитрий Казаков «Антиквариат»** 168
- **Юлия Полежаева «Дорога к океану смерти»** 176
- Комната смеха: **Владимир Аренев «Совершенная точка»** 183
- Зона комикса 184
- Фантастический кроссворд 185
- Фантастический видеоконкурс 186
- Наш постер 187
- Почтовая станция 188



Реклама в номере

1С 75, 87
«Альфа-книга» 55
«Бука» 141
«Волшебный Мир» 1
ЗАО «Первый альтернативный контент-провайдер» . . . . . .третья обложка
«Звезда» . . . . . .вторая обложка
ИД «ТехноМир» 73, 115, 175, 181
«Корпорация «Сомбра» 33
«Крылов» 2
«Мир Фэнтези» . . . . . .четвертая обложка
«Риантэк» 23
«Студия Электронных развлечений» 49
«Эксмо» 3
Nikita 69
SoftClub 117

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ»
ЭКРАНИЗАЦИЮ КУЛЬТОВОГО РАССКАЗА УИЛЬЯМА ГИБСОНА

ДЖОННИ МНЕМОНИК

ЖУРНАЛ МИР ФАНТАСТИКИ
СМОТРИТЕ НА DVD-ПЛЕЕРЕ ИЛИ КОМПЬЮТЕРЕ

Уильям Форд Гибсон. Капитан «анархистской» фантастики. Отец киберпанка. Человек, который практически не разбирается в компьютерах, но пишет о них так, что его считают едва ли не оракулом научного прогресса. У Гибсона есть две титульные работы, о которых знают все, — роман «Нейромант» и короткий рассказ «Джонни Мнемоник». Экранизаций тоже две — «Отель «Новая Роза» с Кристофером Уокеном, Уиллемом Дефо и Азией Ардженто и все тот же «Джонни Мнемоник». Сегодня он у нас на диске.

Hi-tech — голова с плеч

В 2021 году миром будут управлять гигантские промышленные корпорации. Прогрессивные технологии станут совершенно обыденными. Люди переселятся под геодезические купола, перегрузят себя информацией и начнут вымирать от новой чумы цифрового века — NAS (nerve attenuation syndrome — синдрома нервного истощения). Наглядная иллюстрация принципа high tech — low life. Лекарства против данной загадочной болезни нет. Вернее, считается, что нет.

В этом не очень светлом будущем живет обычный с виду парень Джонни. Просто Джонни. Он не помнит своей фамилии, своих родителей, своего прошлого. В его голову имплантирован кремниевый чип, а часть «ненужной» личной памяти стерта, чтобы Джонни мог зарабатывать себе на жизнь курьерской работой. Он — мнемоник, живая «флэшка». Ходячий сейф, способный перенести информацию из точки А в точку Б без всяких лишних приспособлений. Просто нужно доставить свою голову в пункт назначения.

Джонни путешествует инкогнито, выполняя различные деликатные поручения богатых клиентов, и копит деньги на операцию. Его мечта — повернуть все вспять. Восстановить свои воспоминания и завязать с монотонной курьерской деятельностью: загрузка, поездка, разгрузка. Хотя, если не принимать во внимание опасностей, то эта работа — ничем не хуже любой другой.

Дельфин промывает мозги мистеру Андерсену.

А опасностей для мнемоников хватает. В один прекрасный день Джонни, сам того не ведая (без доступа к перевозимой информации, защищенной ключами из трех картинок) подписался на роль спасителя человечества. Как обычно, ему поручили перевезти из Пекина в Ньюарк некие сведения для корпорации «Фармаком», однако их объем (320 гигабайт) существенно превысил максимально допустимый безопасный предел. Мозг Джонни переполнен. Если он не избавится от «груза», то вскоре умрет.

Но это еще полбеды. Якудза убивает нанимателей Джонни и начинает охоту за ним. Сам по себе мнемоник японцам не нужен. Их устроит и одна лишь его голова, обложенная льдом — ведь ценную информацию можно извлечь даже из мертвого мозга. Незадачливого курьера преследует главарь мафии Такахаши (Китано), его злобный боевик Шинджи, ловко орудующий мономолекулярной нитью, и — как будто этого мало — сумасшедший уличный проповедник Карл (Лундгрен), нашпигованный электроникой до такой степени, что его уже вряд ли можно назвать человеком.

Главному герою необходимо выяснить, кто устроил все это безобразие ради того, чтобы заполучить содержимое его мозга (где хранится то самое заветное лекарство от синдрома нервного истощения, средство спасения миллионов жизней). Времени очень мало. С помощью нанятой девушки-телохранителя Джейн (Мейер) ему предстоит найти единственное существо, способное расшифровать графические ключи, — полукибернетического дельфина-наркомана, созданного для военных нужд.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- На роль Джонни предполагалось взять спервa Кристофера Ламберта, а затем Вэла Килмера, однако последний предпочел сняться в «Бэтмене навсегда» (1995), а Ламберт два года спустя появился в киберпанковской «Нирване» Габриеля Сальваторесa.
- После «Джонни Мнемоника» Роберт Лонго не снял ни одного фильма.
- По слухам, сценарий картины был подброшен Кеану Ривзу под дверь. Это было сделано специально, чтобы вызвать у него любопытство.
- Большинство оружия в фильме — пейнтбольное. На некоторых стопкадрах можно разглядеть даже маркировку производителей.
- В сцене с гостиницей New Darvin Inn указана дата: вторник, 17 января 2021 года. На самом деле 17 января 2021 года — это воскресенье.

Реквизит мнемоника.

Материалы «Мира фантастики»

Бонусы к фильму

Среди бонусов, относящихся непосредственно к фильму, вы найдете «Фильм о фильме» и фильмографию актеров и режиссера.

«Фильм о фильме» — рассказ участников проекта о том, как проходили съемки, с какими сложностями пришлось столкнуться, что было неожиданно, а что — вполне ожидаемо. Одним словом, это взгляд на фильм глазами его создателей и актеров, сыгравших ключевые роли. Фильмографии содержат полный перечень кинолент, в которых работали актеры и режиссер «Джонни Мнемоника», и немного информации о них самих.

Материалы «Мира фантастики»

В этом месяце на нашем DVD — культовый фильм по рассказу Уильяма Гибсона «**Джонни Мнемоник**». Посовещавшись, мы решили, что не менее интересен будет материал об ошибках и неточностях в фильме. Представьте наше удивление, когда этих самых неточностей нашлось всего семь, зато интересностей в фильме гораздо больше.

Основная часть ошибок в фильме — это небольшие несоответствия монтажа и временные парадоксы, такие, например, как дублирующиеся ножи, разного размера кровоподтек на лице героя и прочие мелочи. Интересных моментов не в пример больше. Например, роль Джейн на ранних стадиях кастинга актеров предлагалась совершенно другой актрисе — Джейн Марч.

Что самое интересное, телохранителя Джейн в рассказе нет вообще — Гибсон придумал ее специально для экранизации. Дело в том, что маэстро планировал перенести на большие экраны другой свой роман — «Нейромант». В нем фигурирует персонаж Молли — наемница, которая выполняет задания за деньги. Именно Молли помогает главному герою разобраться с запертой в его мозгу информацией и в дальнейшем встать на ноги. Автор не хотел делать из наемницы второстепенного персонажа, и решил, что телохранитель Джейн вполне может ее заменить.

Второй материал нашего диска — эксклюзив, который мы дарим нашим читателям. Это **видеоинтервью с Алексеем Пеховым**, известным отечественным писателем, в котором он отвечает на вопросы, связанные с его творчеством, а также делится планами на будущее.

В фильме снялся Такеши Китано, прославившийся спустя несколько лет как режиссер киноленты «Фейерверк».

Третий бонус, который вы найдете на нашем диске — короткометражный фильм **Matrix: Wrong Number**, снятый каскадерской командой «Варяг» (Харьков, Украина). Этот фильм — не сиквел, не приквел и не римейк трилогии «Матрица» братьев Вачовски, и не имеет с ней ни одной общей сюжетной линии или персонажа. Данная короткометражка — экранизация самостоятельного произведения-комикса Wrong Number Винса Эванса, опубликованного на официальном сайте трилогии «Матрица».

Главная героиня, девушка-повстанец по имени Энжел, которую преследует агент Шепард, пытается вернуться из Матрицы в реальный мир. Оператор, ведущий девушку, встревожен: в районе, где она находится, «точек выхода» нет. Но внезапно появляется шанс: флегматичный монтер заканчивает настройку и подключает новую телефонную линию…

С точки зрения производства Wrong Number стал примером того, что можно достичь на уровне независимого локального видеотворчества при отсутствии финансирования. Главная цель проекта — получение максимально возможного результата при достаточно ограниченных возможностях.

Как просматривать фильм и материалы «МФ» на компьютере

Для просмотра фильма на DVD на компьютере вам понадобятся:

1. DVD-диск «Мира фантастики» с фильмом.
2. Компьютер с характеристиками, указанными в соответствующей врезке.

Воспроизведение фильма при помощи Windows Media Player

Для начала вам потребуется установить необходимый минимум программ.

1. Установите набор кодеков K-lite 1.65
2. Настоятельно советуем установить Windows Media Player 10.
3. Перезагрузите ваш компьютер.
4. Запустите проигрыватель Windows Media Player.
5. Выберете в верхнем основном меню раздел «Воспроизведение» («Play»), далее выберите «DVD, VCD или аудио компакт-диск» («DVD, VCD or CD audio») и выберите DVD-привод, в котором находится DVD с фильмом.

Воспроизведение фильма от «МФ» с помощью специальных проигрывателей

1. Вставьте диск «МФ» в ваш DVD-привод.
2. Откажитесь от автозапуска оболочки диска.
3. Запустите DVD-проигрыватель, установленный на вашем компьютере.
4. Нажмите кнопку «Воспроизвести» на пульте управления вашим плеером.

Если фильм не начал воспроизводиться, то стоит проверить, какой дисковод стоит «по умолчанию». Возможно, это совсем не тот привод, и программа не может найти DVD с загруженным фильмом.

Эту проблему легко исправить: все, что вам необходимо сделать — выбрать привод, с которого будет воспроизводиться фильм. Как правило, в каждом плеере есть специальная кнопка, вынесенная на пульт управления. На ней изображена прямоугольная коробка (так выглядит привод, если его вытащить из компьютера). Когда вы на нее нажмете, вы увидите выпадающее меню, в котором отображаются приводы, установленные на вашем компьютере. Активный привод обозначен галочкой. Выберите позицию, рядом с которой будет написано **MF_*номер выпуска***. После выполнения этих действий нажмите кнопку «Воспроизвести» еще раз.

Юстас – Алексу

Стеганография — метод сокрытия одного сообщения другим. Ее применяли еще древние греки. Они накладывали воск поверх сообщения на дощечке, чтобы она выглядела чистой, либо, если верить Геродоту, наносили на голову рабу татуировку-депешу (вскоре волосы отрастали, скрывая послание).

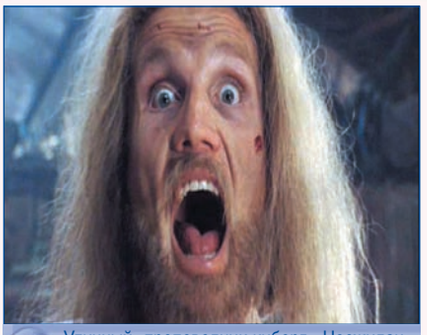
В наши дни для «маскировки» секретов используется какой-либо цифровой мультимедийный формат (звуковые или графические файлы). Существует множество программ, позволяющих «вкладывать» файлы в изображение примерно так же, как это было сделано в «Джонни Мнемонике». Некоторые из них выложены на нашем диске. Кроме того, существуют шифровальные онлайн-сервисы, например, mozaiq.org/encrypt .

Киберпанк жив

«Джонни Мнемоник» — фильм в своем роде уникальный. Основных представителей киберпанковского кинематографа можно пересчитать по пальцам, и он будет одним из первых, кого вспомнят поклонники этого жанра. Эту картину далеко не всегда называют культовой, но тем не менее она хорошо всем известна.

В американском прокате «Джонни Мнемоник» провалился, отработав лишь половину своего бюджета (что, впрочем, не помешало ему набрать положительное сальдо после общемирового показа и продаж DVD). По меркам 1995 года спецэффекты выглядят блекло. К игре актеров — в особенности самого Кеану Ривза — высказывается немало претензий. Однако в этом фильме есть нечто, не поддающееся логическому анализу. Удивительный шарм и внутренняя сила, делающие его маленьким шедевром фантастического кинематографа.

Удо Кир и его «труп» — разваливающийся манекен.

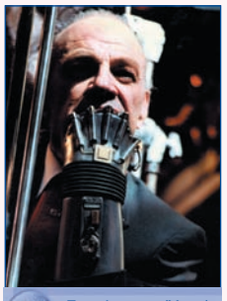


Уличный проповедник-киборг. Неожиданная и очень интересная роль Лундгрена.

«Джонни Мнемоник» — дебют персонажа Молли в произведениях Гибсона. По версии «Мира фантастики» («Доска почета», №2(42) 2007) эта девушка заняла 10-е место в рейтинге «самых-самых» фантастических героинь.

Отличия от первоисточника довольно велики, ведь короткий двадцатистраничный рассказ трудно растянуть почти на два часа экранного времени без внесения в него дополнительных сюжетных линий. Пожалуй, наиболее существенное различие заключается в том, что героиня Молли была заменена на Джейн. В книге эта девушка с лезвиями в пальцах обеспечивала экшен-составляющую истории Джонни Мнемоника. В фильме же значительное бремя драк и перестрелок ложится на самого курьера, который, по роду своей деятельности, не должен иметь навыков для такого рода приключений.

Гибсон исследует границы человечности и «машинности». Основное кредо его героев: «сначала думать, потом стрелять». Экранизация же пожертвовала философией ради динамичности — персонажи фильма сперва стреляют, а потом думают. Основная прелесть киноверсии «Джонни Мнемоника» — в киберпанковском антураже. Уберите декорации, и останется одна лишь история. Простая, как палка. Впрочем, говорят, что Гибсон остался доволен работой Лонго (тем более что он сам написал сценарий). А похвала автора — лучшая рекомендация.



Дон Фрэнкс (Хуки) на съемочной площадке.

Системные требования для просмотра фильма «МФ» на компьютере

Минимальные системные требования для запуска фильма на DVD на компьютере: 700 MHz, 128 Mb RAM, DVD-привод, звуковая карта (если у вас стоит аудиокарта, поддерживающая 5.1 аудиоканалов и выше, то вы сможете насладиться объемным звуком. При условии, конечно, что у вас есть набор колонок 5.1 или больше).

НАШЕ ДОСЬЕ

Джонни Мнемоник

Johnny Mnemonic

- **Жанр**: Киберпанк
- **Режиссер**: Роберт Лонго
- **Сценарий**: Уильям Гибсон
- **В ролях**: Кеану Ривз, Дина Мейер, Айс-Ти, Такеши Китано, Дэннис Аякама, Дольф Лундгрен
- **Продолжительность:** 107 минут
- **Бюджет**: 26 миллионов долларов
- **Кассовые сборы:** 52 миллиона долларов
- **Производство**: TriStar Pictures/Cinevision/Alliance Communications Corporation
- **Год выпуска**: 1995
- **Возрастной рейтинг**: R (лица до 17 лет допускаются в сопровождении взрослых)

«Джонни Мнемоника» часто критикуют за абсурдность его основной сюжетной завязки: транспортировку информации в мозгу человека. Действительно, в век сверхвысоких технологий было бы разумнее воспользоваться более быстрыми и надежными способами передачи данных (глобальная сеть, шифрованные спутниковые каналы и т. д.). Однако никто не задает себе вопрос — а почему сегодня при всех наших телекоммуникационных технологиях правительственные депеши до сих пор передаются службой фельдъегерской связи?

Моя голова вмещает почти восемьдесят гигабайт информации.
Джонни Мнемоник

Придираться к факту существования мнемоников можно сколько угодно. Можно даже довести дело до абсурда — например, почему бы не передавать информацию короткими «пакетами» в головах перелетных птиц? С таким же успехом можно критиковать этот фильм за то, что он скроен из стандартных голливудских клише. Противоречий в нем хватает с избытком — например, почему члены банды Лоутеков (low-tech, ярые противники технологий) содержат собственную лабораторию, битком набитую электронным оборудованием? К счастью, красочно расписанные и тщательно расставленные по своим местам гибсоновские «фетиши» — хакеры, киберпространство, таинственный искусственный интеллект, обветшалый город на заброшенном мосту — с лихвой восполняют все недостатки «Джонни Мнемоника».

Фильм заканчивается счастливо, однако дальнейшая жизнь Джонни Мнемоника не будет долгой. В «Нейромантике» его подруга рассказывает о том, что злопамятная якудза все же добралась до разбогатевшего и утратившего осторожность Джонни.

Значительная часть тиража «Мира фантастики» комплектуется DVD-диском. Вас ждут разделы «Видеодром», «Компьютерные игры», «Настольные игры», «Выставочный зал», «Рубрики журнала», «Все для компьютера» и «Библиотека». Диск обладает удобной системой навигации, графическим интерфейсом и музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.

ВИДЕОДРОМ

Здесь располагаются разнообразные материалы, так или иначе связанные с одноименной рубрикой журнала. В большинстве своем это, конечно, видеоролики.

Симпсоны

После тяжелого дня пути не лишним будет и перекусить!

Это случилось — создатели полнометражных «Симпсонов» перестали кормить нас «завтраками» и потчевать «дразнилками», вместо этого они выпустили полноценный трейлер к фильму. В полную версию ролика вошли некоторые моменты, уже виденные нами как в формате рабочих материалов, так и в виде мини-«дразнилок». Если же говорить о сюжете фильма, тайна которого приоткрывается уже сейчас, — это противостояние Барта и семьи, мировая война и много что еще — в двух словах не передать.

Помимо ролика, вас ждет десятка претендентов на «Оскар» от Гомера Симпсона.

Мост в Терабитию

Вот она — новый голос, а может, и новая «звезда» (АннаСофия Робб).

Еще одна экранизация детской книжки вскоре появится на больших экранах. «Дразнилку» к фильму мы уже выкладывали в одном из прошлых номеров «МФ», теперь же стоит обратиться к рабочим материалам со съемочной площадки. Ведущие популярной американской телепрограммы наведались в святая святых — отдел постобработки и компьютерной графики фильма — и взяли интервью у команды, работающей над спецэффектами киноленты. Второй ролик посвящен исполнительнице главной роли — АннеСофии Робб, точнее, ее вокальным успехам. Ведь именно ее голос звучит в основной теме фильма. А «на сладкое» мы подготовили подборку концепт-арта и новые постеры к фильму.

А также

Продолжение всемирно известной киносаги «**Горец 5: Источник**» наконец обзавелось вменяемым видеоанонсом с приличным качеством. Создатели сиквела «**У холмов есть глаза 2**» решили не отставать от других своих коллег и также выпустили полноценный трейлер, обещающий в фильме еще больше жестокости, убийств и мутантов. Фильм «**Именем короля**», сюжет которого основан на игровой серии Dungeon Siege, представлен парой обоев, а фильм «**Последняя Мимзи**» — первым и пока единственным постером. Галерея другого проекта — «**Новые приключения Золушки**» — также пополнилась новым постером. Обновилась и подборка постеров «**Черепашек-ниндзя**» — добавились еще два японских плаката. А вот к фильмам «**Звездная пыль**» и «**Человек-паук 3**» появилась неплохая коллекция обоев, а к последнему вышел еще и ролик о съемках фильма. И напоследок — первый трейлер к новому фильму о супергероях, правда, весьма необычных: «**Пес с нами**» — история собаки, живущей жизнью Супермена.

Единственный и неповторимый супердруг человека! («Пес с нами»).

Мир фантастики без CD

Редакция «Мира фантастики» официально заявляет, что мартовский номер с CD был последним в истории журнала.

Журнал комплектовался диском с самого первого номера, материалы электронного пространства журнала дополняли и иллюстрировали многие аспекты журнала, которые мы не могли осветить на страницах издания. Диск — такая же неотъемлемая составляющая журнала, как и любая из рубрик.

В марте 2005 года появилась первая комплектация «журнал плюс DVD». С того времени многое изменилось, DVD-приводы и стационарные DVD-плееры распространились практически повсеместно. Больший объем диска позволил расширить рубрики электронного приложения, и постепенно DVD-приложение стало вымещать CD. Ваш интерес, наш дорогой читатель, обратился к более перспективному дополнению журнала, и тираж комплектации «журнал плюс CD» стал падать.

Волевым решением нам пришлось отказаться от данной комплектации и полностью сосредоточить свое внимание на DVD-диске. В ближайшее время вас ждет небольшая переделка содержания и наполнения диска, которая, мы надеемся, вам понравится.

ЧАСТЬ МАТЕРИАЛОВ РАЗМЕЩЕНА НА ДИСКЕ

Обитель зла: Вымирание; 1408; Хозяин; Симпсоны в кино; Шрек Третий; У холмов есть глаза 2; Мост в Терабитию; Пенелопа; В гости к Робинсонам.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Основное наполнение раздела составляют экранные снимки (скриншоты), демонстрационные видеоролики и обои на рабочий стол Windows. Благодаря скриншотам и видеороликам вы можете решить, насколько та или иная игра достойна вашего ожидания и что в ней будет интересного. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз прочесть.

Милая и дружелюбная кровавая эльфиечка.

Многомиллионная армия фанатов World of Warcraft все же дождалась выхода дополнения — **The Burning Crusade**. Как и за оригинальной игрой, за дополнениями выстраивались очереди в магазинах. Если вы любите WoW, но не решились еще приобрести аддон, возможно, одного взгляда на красоты нового континента и харизматичных кровавых эльфов хватит, чтобы изменить ваше мнение. На диске — заставка из игры, небольшой ролик и кадры из игры.

Resident Evil — почетная и убеленная сединами серия, ставшая основой одной из лучших игроэкранизаций. Четвертая часть игры, к сожалению, подкачала — перенос с приставки на компьютер прошел не очень удачно. Впрочем, удовольствия от процесса игры и встречи со старыми знакомыми это нисколько не умаляет. Если вам интересно, как выглядит портированная игра, — ознакомьтесь с кадрами из нее и роликом.

Наши разработчики выпустили очередной разрекламированный проект — «**Восхождение на трон**». Получилась у них стратегическая игра с управлением, привычным для ролевых игр, интересной квестовой системой и качественно проработанной магией. К сожалению, авторы не уделили достаточного внимания балансу и графике, так что оценки выше средней игра навряд ли заслуживает. На диске выложены кадры из игры и вступительный ролик.

Продолжаем выкладывать **материалы к фантастическим играм**, любезно предоставленные братским журналом «Лучшие компьютерные игры». В апреле вас ждут статьи о следующих фантастических играх:

- Warhammer: Mark of Chaos;
- Neverwinter Nights 2;
- Gothic 3;
- The Ship;
- Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption;
- Disciples II;
- The Guild 2;
- Forgotten Realms: Приют авантюриста, часть 3.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Если вас заинтересует какая-нибудь из настольных игр, рассмотренных нами в обзорах, здесь вы сможете получить дополнительную информацию. Также в этот раздел помещаются файлы для самой популярной в мире настольной ролевой игры Dungeons & Dragons, для не менее популярной карточной игры Magic The Gathering и прочие интересности.

Dungeons & Dragons

Вот такие жуткие создания летают в небесах над Сарлоной.

В феврале Wizards of the Coast порадовали поклонников Эберрона новой книгой по сеттингу — **Secrets of Sarlona**, описывающей один из крупнейших континентов мира — загадочную Сарлону. Также, наконец, появилась книга, посвященная подземельям и всему, что с ними связано, — **Dungeonscape. Barrow of the Forgotten King** положило начало новой трилогии игровых приключений. Подробнее узнать об этих книгах, почитать отрывки и посмотреть иллюстрации и карты из них вы сможете, посетив раздел «Настольные игры» на диске.

Другие настольные игры

Второй обновленной армией седьмой редакции Warhammer Fantasy Battles стала **Империя**. На диске находятся иллюстрации и отрывки из новой книги армии. Ну а для игроков Warhammer 40000 выпустили новый кодекс для **Темных Ангелов**, одного из самых таинственных Орденов космического десанта.

Кроме того, выложены два бесплатных приключения для популярных настольных игр: миссия **The Grab** (Shadowrun) и новое приключение **Bridge over the River Reik** (Warhammer Fantasy Roleplay).

А также

На диске вы найдете спойлеры карт всех сетов (в том числе **Planar Chaos**), FAQ на русском и английском языках, традиционную подборку по **Magic The Gathering**: русские правила, коллекцию обоев (в том числе с изображениями из нового сета), а также документы *Oracle Reference* и *Comprehensive Rule*.

ККИ «**Берсерк**» обзаводится новым крупным 100-карточным дополнением «**Немая стража**», полный спойлер которого также находится на диске. И, конечно же, традиционная подборка: список карт, входящих в профессиональные колоды, оффлайн-энциклопедия карт с последними обновлениями базы данных и правилами. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн» — последняя версия интернет-игры ждет вас на диске.

По ККИ-проекту «**Небожители**» вы найдете: флэш-ролик, спойлеры сетов «Альфа» и «Бета», правила игры и коллекцию фирменных обоев.

Очевидно, этот мертвец — один из представителей Немой Стражи из «Берсерка».

ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

В данном разделе располагаются материалы, которые никак не привязаны к журнальным статьям, но, с точки зрения редакции, заслуживают того, чтобы появиться на диске. Также в этом разделе находятся художественные и музыкальные работы наших читателей.

Рубрика «**Музыка наших читателей**» представляет на ваш суд новые работы начинающих и уже опытных музыкантов. В марте вы услышите новые аудиоработы хорошо известного вам музыканта **Гидры**. А также композиции двух дебютантов — «Колдун» (автор подписался ником **John Smith**) и «Полет» (автор **Эллира**).

Напоминаем, что ваши **музыкальные творения** вы можете присылать на электронный адрес **disc@mirf.ru**.

Многовариантность уникума (работа Ивана Агапова).

На диске вы найдете коллекцию эксклюзивных **фирменных «МФ»-обоев** для рабочего стола. Здесь же вы обнаружите последний номер журнала «**Легион**» и **творчество наших читателей**.

Также вы найдете **четыре новых выпуска интернет-обозревателя**, посвященного настольным играм. Над ним работают уже знакомые вам создатели журнала «Легион».

*Мы продолжаем наше сотрудничество с интернет-порталом «**Творческая мастерская**». В этом номере вы познакомитесь с литературным творчеством («Кондуктор», «Наследство мадам Рокфюллер», «Снежный пес») **Анны Никольской**, живописными работами **Александра Похвалина**, а также услышите музыкальные композиции, написанные **Сергеем Куликовым**.*

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

Данный раздел диска предназначен для размещения файлов и иных материалов, напрямую связанных со статьями, опубликованными в журнале.

К статье о жанрах аниме вы найдете **ролики** к двум самым ярким представителям данного направления — сериалам **Naruto** и **Bleach**. К первому также прилагается пара роликов к играм, созданным по мотивам сериала, а ко второму — подборка «**шкурок**» **для WinAMP**. И, конечно же, коллекция **обоев** по этим двум сериалам.

Мы продолжаем выкладывать DVD-архив номеров «МФ». На диске вы найдете **ноябрьские номера «Мира фантастики» за 2003—2006 года**.

А также

Обратите особое внимание на видеоролик о роботе-игрушке **Robosapien RS Media** из **«Экспертизы»** — 60-сантиметровая пластиковая горилла ***WowWee*** заметно симпатичнее и «живее» своих предшественников. Кроме того, вас ждут подробные описания коммуникатора **RoverPC G5** и жидкокристаллического телевизора от ***Toshiba***, электронная карта Москвы и области для карманных навигаторов, видеоролик о реализации концепции RFID в сети американских супермаркетов и рекламный клип с **Sega iSmile** в главной роли.

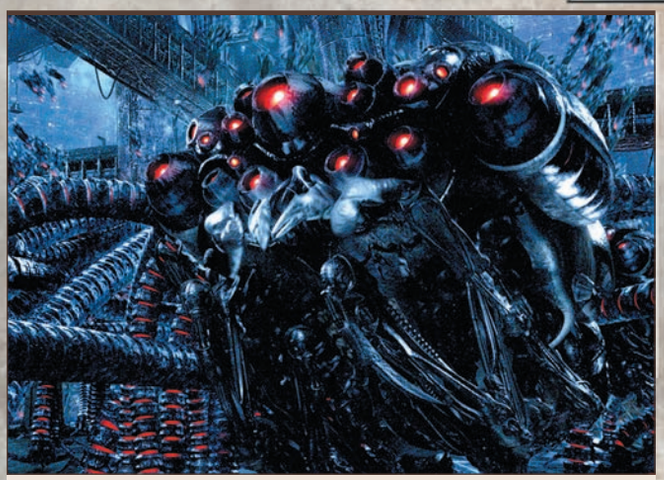
ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

Необходимые программы и всякие полезности, предназначенные для вашего замечательного компьютера.

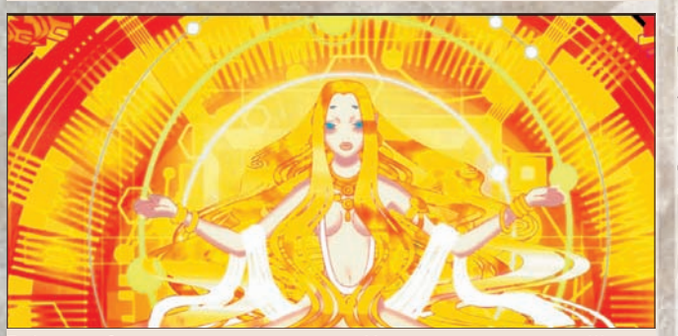
Здесь находится необходимый минимум утилит для полноценной работы с нашим диском. Если у вас таких еще нет, настоятельно рекомендуется их установить. Мультимедиа-проигрыватели **QuickTime** и **Windows Media Player**, архиватор **WinRar** (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов **Acrobat Reader**. А кроме того — последняя версия лучшего в мире музыкального проигрывателя **WinAMP**. Также мы размещаем подборку проигрывателей — **Light Alloy** и **Media Player Classic**. И ставший уже необходимым проигрыватель для файлов с расширением FLV — **FLV Player**.

Главный герой аниме-сериала Bleach.

Темой диска обычно становится то или иное фантастическое явление, упомянутое на страницах печатного «МФ», которое в силу некоторых причин хотелось бы выделить среди прочих подборок на диске. Тема диска отражается не только на наполнении, но и на музыкальном и графическом оформлении DVD. Вместе с тем она ни в коем случае не исчерпывает содержания диска.



Кальмар обыкновенный — скорее пустит на закуску вас, чем вы успеете откусить хоть кусочек!



Библиотека Зиона — цвета приятнее, чем в Матрице, да и прекрасная «Шехерезада» в качестве библиотекаря.

Случилось так, что фильмом на DVD апрельского номера стал культовый киберпанк — «Джонни Мнемоник», в рубрику «Киноклассики» попал Киану Ривз, а во «Врата миров» — статья о мире «Матрицы». Подумав, мы решили, что рассказ о последней был бы неполон, ограничь мы его исключительно журнальными полосами. Сказано — сделано: темой второго весеннего номера диска «Мира фантастики» стала «**Матрица**».

Пересказывать содержание статей не имеет смысла, так что перейдем сразу к содержанию диска. **Видеоанонс** к «**Матрице**» поражает четкостью подачи информации: с одной стороны, нам показывают все самые интересные моменты, но с другой — суть того, в чем заключается сюжет фильма, уловить не получится. После просмотра трейлера возникает куча вопросов, но не ответов на них. Разжиганию интереса способствовали не только видео-анонсы фильма, но и **постеры**. На одном из них там показывают троицу стильно одетых героев на улице огромного мегаполиса. На другом — ребенка в коконе. Как могут оба эти плаката принадлежать одному и тому же фильму? Загадка. Интрига. Отличный повод сходить на премьеру, который в свое время привел миллионы людей в кинотеатры.

Когда концепция мира стала общеизвестной, братья Вачовски не ударили в грязь лицом — удостовериться в этом поможет **видеоанонс** к сиквелу «**Матрица: Перезагрузка**». Нарезка из видеофрагментов фильма завораживает, комментарии за кадром подстегивают интерес, все так же не давая полной картины происходящего. В той же стилистике выполнен и **презентационный ролик DVD-издания** второго фильма. Правда, в этот раз упор делается на эксклюзивные материалы со съемочной площадки. И, конечно же, свою лепту внесли постеры второй киноленты: на диске вы найдете их полные версии (во время рекламной кампании фильма в качестве постеров использовались обрезанные фотографии).

Рекламная компания третьей части — «**Матрица: Революция**», стартовала под лозунгом «Все, что начинается, когда-нибудь заканчивается...». Ответы на вопросы, мучавшие многих поклонников, анонсируются еще в **ролике**. Желание увидеть развязку этой культовой серии становится воистину нестерпимым, а **постеры** к фильму его только подогревают. В качестве бонуса будет интересно посмотреть **рабочие материалы** и **концепт-арт** мехов, фигурировавших в фильме.

Вселенная «Матрицы» не ограничивается исключительно трилогией. Чтобы наиболее полно раскрыть суть проработанного ими мира, братья Вачовки заказали два параллельных проекта, разработка которых проводились параллельно со стадией постпродакшен заключительной части трилогии. Первый из них — компьютерная игра **Enter the Matrix**. Сюжет ее дополняет сюжет второй части — в центре внимания оказывается экипаж Логоса, который должен помочь Избранному в исполнении пророчества. На диске — обзорный ролик игры. В нем рассказывается о создании игры, об особенностях игрового процесса, о бонусах и многих других интересных моментах игры.

Персефона — самая эротичная программа Матрицы.

Другой проект — дополнение к оригинальной трилогии фильма — «**Аниматрица**», девять отдельных историй, выполненных известными режиссерами аниме. Эти истории показывают мир «Матрицы» с новых, невиданных ранее сторон, рассказывают об истории Земли и взаимоотношениях людей и машин. На диске вашему вниманию представляются четыре серии сериала, снабженные отключаемыми субтитрами.

И напоследок несколько бонусов — **более сотни обоев** с героями фильма, сериала и игры. Парочка **экранных заставок** в стиле «Матрицы» (ваш монитор будет выглядеть примерно так же, как и монитор любого оператора), **тема для рабочего стола Windows**, выполненная по мотивам компьютерной игры The Matrix: Path of Neo. И около десятка стильных **«шкурок» для** самого популярного медиа-проигрывателя **WinAMP**.

ЧАСТЬ МАТЕРИАЛОВ РАЗМЕЩЕНА НА ДИСКЕ

«Аниматрица»: «Второй Ренессанс», части 1 и 2; «Программа», «Черная королева»

БИБЛИОТЕКА

Здесь сосредоточиваются все большие тексты и статьи, размещаемые на диске. «Библиотека» технически устроена иначе, чем остальные разделы диска, и позволяет разворачивать статьи на весь экран, что повышает удобство чтения.

Творчество наших читателей

Темы нашего нынешнего литературного раздела — психология, наследство, инопланетяне, бойцы сопротивления, дети, сны, поросята и драконы.

*Начнем, пожалуй, с наследства. Замок, что достался в наследство от деда, слывшего колдуном, даже самим названием не внушает оптимизма (**Дмитрий Сангулиа «Дом на Холме повешенных»**). По всем легендам, в замке скрыты мрачные тайны. Но тайны могут быть и прекрасными... А сфера, что досталась в наследство от погибшего друга-мага, привела к тому некрополису, откуда и была взята много лет назад (**«Пленники песка»** того же автора). Впрочем, наследство может достаться и не от человека. И окажется, что машиной времени может быть не только что-то механическое, стоящее в углу комнаты у никому не известного экспериментатора. Машиной времени может быть, например, отель, построенный на месте сгоревшей тюрьмы (**Антон «Antrom» Романенко «Иствуд, 1938»**). А в рассказе этого же автора **«Ничего, кроме пепла»** одинокая жизнь на скалистом острове выглядит прихотью сбрендившего ученого. Прихотью, отравляющей жизнь его маленькой дочери. И практически никто не знает, что на самом деле это — спасение мира. От того, что ему досталось — и вот, сидит над рисунками: овечки, лошадки, гейзеры, звезды...*

*Да, о звездах и существах с других планет. Вот есть люди. Есть их давние — и потому неплохо знакомые — противники с иных планет. Но все расклады путаются, потому что из глубин космоса появляются необычные пришельцы (**Антон «Antrom» Романенко «Время огня»**). Вечно с этими алиенами путаница и неразбериха. Вот инструкции «Что делать, если самолет, на котором вы летите, захватили террористы» существуют. А вот что делать, если на самолете инопланетяне, причем настроенные лично к вам, эээ, не вполне дружественно? Тем не менее выход есть (**«Мое право»** того же автора). И ведь интересно, что на будущее планеты могут повлиять самые, казалось бы, незначительные вещи. Например, не лучший психологический климат на космическом корабле (**Татьяна Шипошина «Психологическая совместимость»**).*

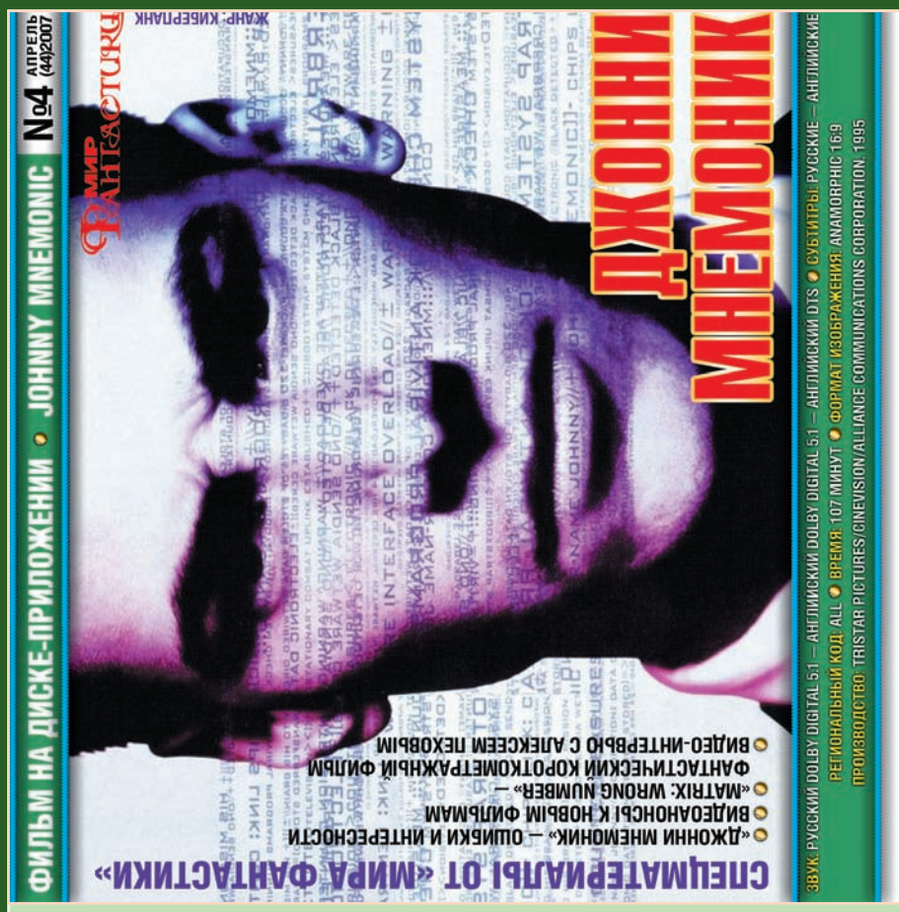
*Психологам случается и ошибаться. Казалось бы, три года «перевоспитания» должны были бы гарантировать покорность бывшего заключенного. Но любые индикаторы агрессии можно обмануть! Не та задача для серьезного бойца сопротивления (**Алексей Древин «Псы городских окраин»**)... А бывают ситуации, когда психолог, напротив, искренне хочет, чтобы его лечение не подействовало. Вот на этого капрала, переживающего из-за убитого им мальчишки (**Андрей Силенгинский «Фантомные боли»**).*

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДИСКА «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

Минимальные системные требования для запуска программной оболочки нашего диска: 200 MHz, 64 Mb RAM, современный DVD-дисковод, Windows DirectX 9 (либо выше). Все пожелания и критические замечания по поводу содержимого диска и его работоспособности направляйте, пожалуйста, на DISC@MIRF.RU.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

- ***Новинки D&D: Magic Item Compendium, Cormyr: The Tearing of the Weave***
- ***Новинки Shadowrun: Runner Havens***
- ***Творчество наших читателей***



Тема диска
Матрица
- видеоролики
- постеры

Матрица: Перезагрузка
- видеоролики
- постеры

Матрица: Революция
- видеоролик
- постеры

Аниматрица
Enter the Matrix
- видеоролики

Симпсоны
Тема для рабочего стола Windows
Экранные заставки «Шкурки» для WinAMP
Обои

Видеодром
Шрек Третий
- видеоанонс
- обои

Симпсоны в кино
- видеоанонс
- постеры

Горец 5: Источник
- видеоанонс

Во имя короля
- обои

The Last Mimzy
- постер

Новые приключения Золушки
- постер

В гости к Робинсонам
- видеоанонс
- постеры

Человек-паук 3: Враг в отражении
- видеоролик о съемках
- обои

Звездная пыль
- обои

Мост в Терабитию
- видеоролик о создании
- спецэффектов
- видеоролик о создании музыки
- концепт-арт
- постеры

Черепашки-ниндзя
- постеры

Пес с нами
- видеоролик

У холмов есть глаза
- видеоанонс

Хозяин
- видеоанонс

Симпсоны
- рабочие материалы

Пенелопа
- видеоанонс

1408
- видеоролик

Компьютерные игры
World of Warcraft: The Burning Crusade
- видеоанонс
- обои

Resident Evil 4
- видеоанонс
- кадры из игры

Восхождение на трон
- видеоанонс
- кадры из игры

Руководства и прохождения
- Warhammer: Mark of Chaos
- Neverwinter Nights 2
- Gothic 3
- The Ship
- Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption
- Disciples 2
- The Guild 2
- Forgotten Realms: Приют авантюриста, часть 3

Настольные игры
Dungeons & Dragons
- Secrets of Sarlona
- Dungeonscape
- Barrow of the Forgotten King

Magic The Gathering
- спойлеры карт Planar Chaos
- правила на русском языке
- Comprehensive Rules
- Oracle Reference
- обои

Берсерк
- правила
- спойлеры
- список карт профессиональных колод
- онлайн-клиент
- флэш-ролик
- оффлайн-энциклопедия

Небожители
- правила
- спойлеры
- флэш-ролик
- обои

Warhammer Fantasy Roleplay
- Bridge over the River Reik

Warhammer 40000
- кодекс Темных Ангелов

Warhammer Fantasy Battle
- Империя

Shadowrun
- Mission03: The Grab
- кадры из игры

Выставочный зал
Обои «Мира фантастики»
Журнал «Легион»
Работы участников проекта «Творческая мастерская»
Работы наших читателей
Музыка наших читателей

Рубрики журнала
Naruto
- видеоролики
- «шкурки» для WinAMP
- Bleach
- видеоролики

Экспертиза
- пластиковая горилла Robosapien RS Media — видеоролик

Из жизни роботов
- робоцветов Sega iSmile — видеоролик
- PaPeRo — видеоролик

Будущее — сегодня!
- электронная футболка Philips Lumalive

Цифровой калейдоскоп
- ЖК-телевизор Toshiba Regza 42WL68R
- коммуникатор RoverPC G5

Теория
- RFID — видеоролик работы чипа радиочастотной идентификации

Архив «Мира фантастики» — ноябрьские номера за 2003—2006 года.

Все для компьютера
Adobe Acrobat Reader
K-Lite Codec Pack
QuickTime
Windows Media Player
WinAMP
WinRar
FLV Player
Light Alloy
Media Player Classic

Библиотека
Помощь по диску
Информация о диске
Рассказы наших читателей
Основы Magic The Gathering

*Совсем другой мальчишка, именем Телемах, мечтает полететь за край света — куда плывут за кифарой, которой можно владеть только богам. Плывут по воздуху, на летучих триерах, к Пламенеющим островам (**Артур Сухонин «Одинокая Лакинея в никуда»**). Одиннадцатое тысячелетие проводит в гробнице юный фараон, которому были закрыты врата в потусторонний мир. Хотя вроде все ритуалы проведены, дары принесены, запреты соблюдены... Но кто знает — может, правильно именно нарушение запрета (**Полина Волошун «В гробу лежать было неудобно»**)? По неосторожности и юношеской торопливости алканжоин Уии лишился возможности летать. Не он первый, кто попытался обратить минус в плюс — за счет других, не искалечивших себя (**Алекс Сергеев «Взмах крыла»**)...*

*Детство и юность зачастую бывают временем судьбоносных решений. И уж почти всегда — временем обучения самому важному. Много нового предстоит узнать юному магу Вианту — в том числе и об ошибках, совершенных в молодости его учителем. Например, что не стоит проклинать тех, кого любишь (**Дмитрий Сангулиа «Голос крови»**). А в продолжении — **«Виант»** — уже подросший маг-аристократ, конечно, мог бы и не прийти на помощь жителям захолустной деревеньки, которым-то и расплатиться за здоровье своих детей нечем. Но староста, просивший помощи, верно уловил главное — намечалось интересное дело. А всего-то — дети не могут спать.*

*Не спится и юному императору — слишком уж нехорошие сны идут: о том, что он выпустил четырех драконов. И должен за это поплатиться жизнью (**Тимофей Верхов «Император»**). Уплата старого долга может оказаться смертельной — особенно если требовать долг пришел предатель. Но кто знает, чьим должником завтра может стать дракон (**Андрей Светлин «Знак Дракона»**)? Впрочем, новые времена не всегда благотворно сказываются на поголовье гигантских ящеров. Так, то ли в наше время, то ли во времена Петра Первого, но обнаружили на поле настоящего дракона. В наше время дракону повезло куда как меньше — не было при Петре ПВО (**Иван Мельник «Чудо Георгия о змие»**)!*

*Однако не надо думать, что жизнь драконов всегда заканчивается смертью от ракеты класса «земля-воздух». Может загнуться и от яблок — если поросенок играет роль дракона, здоровенный небритый мужик — роль принцессы... Нет, жизнь рыцаря впрямь тяжела (**Пупырчатый «Свинья»**)! А вот за детскими сказками порой стоит кровавая история. Или, вернее, из истории делают детские сказки (**Сергей Алферов «Три поросенка»**).*

Так что будьте бдительны, уважаемые читатели!

А также

Выходные данные, правила проведения конкурсов «Мира фантастики», помощь по диску, информация о составителях диска и стандартный блок статей о Magic The Gathering.

*Упорядочиванием фантастических грузов в дисковых закромах «Мира фантастики» все так же заведуют **Иван Шелуханов** и **Олег Феоктистов**. Произведения наших читателей тщательно подбирает **Татьяна Луговская**.*

КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Литературные новости: *АПРЕЛЬ* 18

Контакт: *ГАЙ ГЭВРИЕЛ КЕЙ* 20

Гай Кей пишет нестандартное фэнтези. Его книги не складываются в многотомные циклы, зато поднимают важные вопросы современности. Мастер исторического фэнтези проговорился в интервью для «МФ»: не исключено, что он напишет роман и на российском материале...

Книги номера: *РЕЦЕНЗИИ* 24

«Пир стервятников» Джорджа Мартина, «Лотерея» Кристофера Приста, «Плюс на минус» Ольги Громыко и Андрея Уланова, «Ампула Грина» Владислава Крапивина, «Дорога шамана» Робин Хобб, «Игра Эндера» Орсона Скотта Карда и многое другое.

Диски номера: *РЕЦЕНЗИИ* 42

Наша новая рубрика объединяет аудиокниги и музыкальные альбомы. Читайте об аудиоверсиях романов Вадима Панова и Сергея Лукьяненко, о новом диске «Мельницы» и классической работе Blind Guardian.

Новинки издательств 44

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце.

Фантастические жанры: *ФЭНТЕЗИ О ЖИВОТНЫХ* 46

Они совсем как люди: все понимают, только сказать не могут. Фантасты исправляют и это упущение. Книг о разумных животных написано так много, что они вполне могут образовать отдельный жанр.

Классики: *ИВАН ЕФРЕМОВ* 50

В апреле этого года, возможно, исполняется 100 лет со дня рождения этого классика советской фантастики. А возможно, и не исполняется. О творчестве и удивительных фактах биографии создателя «Туманности Андромеды» и «Часа Быка» читайте на наших страницах.

Трибуна: *«ТВАРЬ Я ДРОЖАЩАЯ ИЛИ ПРАВО ИМЕЮ?»* 54

Именно такой вопрос задал писатель **Владимир Аренев** критику **Владимиру Пузию**.

Что почитать? 56

Рекомендации специалистов «Мира фантастики» и посетителей сайта MIRF.RU.

Другие книги 58

Борис Невский, Анатолий Гусев

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Крапивин возвращается в Тюмень

Классик отечественной детской литературы **Владислав Крапивин**, большую часть жизни проведший в Екатеринбурге (ранее — Свердловске), согласился на предложение губернатора Тюменской области Владимира Якушева вернуться в город детства, сделанное во время вручения Международной литературной премии Владислава Крапивина. Писателю будет предоставлена пятикомнатная квартира. Решением ректора Тюменского государственного университета Владислав Петрович приглашен на должность профессора ТюмГУ. В университете создана Высшая школа литературного мастерства, основной задачей которой станет подготовка молодых писателей, главным образом детских, создание литературной школы Крапивина. Как ожидается, с сентября 2007-го Владислав Петрович будет вести мастер-класс по специализации «Литературное дело». На базе архива писателя будет создан «Центр крапивинских исследований ТюмГУ». Также планируется создать в Тюмени издательство детской литературы, которое будет выпускать книги самого Крапивина и лауреатов его премии. Первой книгой серии может стать новый роман Владислава Петровича «Трофейная банка, разбитая на дуэли».

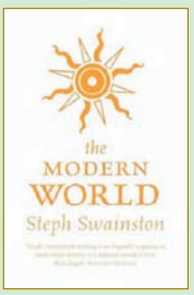
«Фанткритик-2007»

19 февраля стартовал ежегодный конкурс на лучшую рецензию, уже в третий раз проводимый петербургской Книжной ярмаркой в ДК им. Крупской. На конкурс принимаются рецензии на фантастические книги, вышедшие в течение 2006—2007 годов. Объем рецензий — от 3 до 6 тысяч знаков, от одного участника принимается не более трех работ. К конкурсу допускаются только ранее не публиковавшиеся тексты. Все рецензии, прошедшие первый тур конкурса, будут размещены на страницах сетевого журнала «**Питерbook**» (***krupaspb.ru/piterbook/fanclub.html***). До 22 апреля материалы можно высылать по адресу ***piterbookplus@yandex.ru*** с указанием «Конкурс рецензий» в теле письма.

В этом году в жюри вошли писатель *Андрей Балабуха*, критики *Сергей Бережной* и *Василий Владимирский*, редакторк, критик и журналист Ольга Трофимова, главный редактор журнала «Питерbook» *Вадим Зартайский*. В связи с пятнадцатилетием Ярмарки бюджет «Фанткритика» увеличился: участник, занявший первое место, получит 10000 рублей, второе — 5000, третье — 2000. Еще 2000 рублей достанется победителю голосования на сайте. Итоги будут подведены в мае, на конвенте «***Интерпресскон***».

Эпопеи, эпопеи...

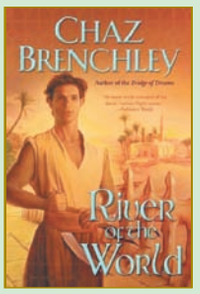
Недавно отечественные любители фэнтези познакомились с циклом «*Замок*» оригинальной писательницы **Стеф Свейнстон** (рецензию на роман «Год нашей войны» читайте в этом номере), в центре сюжета которого — кровопролитная война между гигантскими Насекомыми и людьми под водительством бессмертного Императора. В апреле выходит третья часть цикла — «*Современный мир*» (The Modern World). Критики ставят сюрреалистическую фантазию Свейнстон вровень с произведениями таких мастеров, как Мервин Пик, М. Джон Харрисон и Чайна Мьевиль.



В США выходит роман **Джона Райта** «*Титаны Хаоса*» (Titans of Chaos) — заключительный том трилогии нестандартного фэнтези о пяти детях-сиротах, воспитанниках загадочного Интерната. Каждый подросток обнаруживает в себе сверхспособности на пересечении науки и магии. Теперь их цель — найти собственное предназначение. «*Хроники Хаоса*» — своеобразный гибрид книг о Гарри Поттере, фэнтези-триллера в духе «Американских богов» Нила Геймана и комиксов про Людей Икс. В России романы Райта выходят в «***Эксмо***».

Появится и девятый том цикла о приключениях мага-сыщика Гарри Дрездена. Новый роман **Джима Батчера** называется «*Белая ночь*» (White Night). Дрезден — единственный представитель магического сообщества, рискнувший объявить о себе обычным людям, которые, правда, считают его шарлатаном. В Чикаго происходит серия смертей «волшебников», то есть обычных мошенников-людей, называющих себя магами. Улики указывают на брата героя Томаса. Чтобы оправдать родича, Гарри начинает собственное расследование, благодаря которому удается раскрыть заговор внутри Белого Совета магов.

Авантюрное фэнтези **Чаза Бренчли** «*Река мира*» (River of the World), скорее всего, послужит началом нового сериала. Две половинки великого города Марас-Сунд соединены магическим мостом, с помощью которого жители Мараса поработили соседей. Иссель из Сунда, владеющий магией воды, решает освободить свой народ. Он находит союзника в марасске Джендре, сестра которой потеряла магический дар из-за строительства моста. В России романы Бренчли выпускаются «***АСТ***».

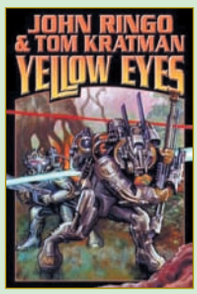


Мозг Юрия Никитина будет заморожен

Известный писатель-фантаст **Юрий Никитин** награжден дипломом *Российского трансгуманистического движения* за роман «Трансчеловек» и выдающиеся достижения в распространении идей трансгуманизма в России. Церемония прошла в Москве, в Центральном доме литераторов. В качестве премии Никитину был вручен оплаченный контракт на заморозку мозга. «Нам казалось, что крионика начнет работать лет через 200-300, — заметил писатель в ответной речи, — но, видите, она работать уже начала. Я счастлив, мне, честно говоря, хотелось бы, чтоб как можно больше из вас стало трансгуманистами и вошло в этот новый дивный мир, куда, честно предупреждаю, далеко не все войдут».

На войне — как на войне

Похоже, **Джон Ринго** устал волочить груз эпопеи о посслинских войнах на собственных плечах. Вот уже несколько книг об этой космической бойне он пишет в соавторстве с **Томом Кратманом**. «*Желтые глаза*» (Yellow Eyes) — восьмой том сериала. Земля почти завоевана кентавроидами из космоса, и последняя надежда человечества — естественно, США. Ключевой может стать битва за Панамский канал, который удерживает бригада омоложенных ветеранов многих войн... Некоторые романы цикла выходили у нас в «***АСТ***».



Джон Скальци продолжил популярный цикл о солдатах будущего. В его третьем романе, «*Последняя колония*» (Last Colony), вновь появляется Джон Перри — герой первой книги, «Обреченные на победу». Отслужив в Силах самообороны колоний, Джон вместе с женой, бывшим офицером спецназа, становится фермером на далекой планете Хаклберри. Однако супругам снова приходиться взяться за оружие, чтобы освободить планету от захватчиков... Романы Скальци выходят в «***Эксмо***».

Детские фантазии

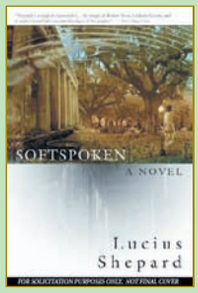
В начале апреля появится роман **Энджи Сэйдж** «*Физик*» (Physik) — третий том цикла детского фэнтези о приключениях юного Сайласа Хипа. Добрый, но недалекий герой влип в очередную передрягу. Распечатав забытую комнату Дворца, он выпускает на свободу призрак злобной королевы Этельдред. Ее дьявольский план жить вечно теперь близок к осуществлению... В России цикл выпускается «***Эксмо***».

Роман **Эстер Фриснер** «*Неизвестная принцесса*» (Nobody's Princess) не входит в циклы. Это ироническое переосмысление истории Прекрасной Елены — женщины, чье легкомыслие погубило легендарную Трою. Так как книга рассчитана на молодежную аудиторию, то и посвящена она юношеским годам героини. Спартанская принцесса с детства отличалась невиданной красотой, однако характер у Елены тот еще. Избалованная нахалка, она привыкла получать все, что захочет. Но рано или поздно такое отношение к жизни приводит к серьезным проблемам...

Мастерские ужасы

Американский маэстро **Джо Лонсдейл** недавно признан Грандмастером хоррора. Как бы подкрепляя высокое звание, Лонсдейл выпускает новый сборник — *The Shadows Kith and Kin*. Рассказы поражают изобретательностью и разнообразием. Здесь имеются метафорическая фантазия о дружбе мула и свиньи, история скрывающегося в тенях маньяка-убийцы, байки про вампиров, оборотней, пришельцев... В общем, кошмарики на любой вкус.

Еще один яркий автор, **Люциус Шепард**, также решил обратиться к хоррору. Героиня его романа «*Шепоток*» (Softspoken) Санни с мужем Джексоном поселяется в старинном фамильном доме в сельском захолустье. Вскоре Санни начинает слышать загадочный шепот. Сначала женщина думает, что это дурацкие шуточки мужниного брата, наркомана Уилла, однако... Санни обнаруживает, что призрачный шепоток — всего лишь часть чудовищной тайны, которая скрыта в особняке Буллардов.



Фэнтезийная сенсация

Главная сенсация месяца — выход нового, ранее не публиковавшегося полностью романа **Джона Р. Р. Толкина** «*Дети Хурина*» (The Children of Hurin). Профессор работал над этой книгой на протяжении всей жизни, с 1918 года, но так и не завершил ее. Однако «Дети Хурина» все же увидят свет как апофеоз почти тридцатилетней деятельности по обработке наследия писателя его сыном Кристофером. «После длительных трудов, надеюсь, мне удалось сохранить оригинальный текст с минимальными редакторскими правками, — говорит Кристофер. — И, несмотря на то, что роман так и не был закончен полностью, он выйдет без искажений первоначального авторского замысла и безо всяких сюжетных лакун». Ранние наброски книги печатались в составе «Неоконченных преданий», а история Хурина вкратце излагалась в «Сильмариллионе». Действие романа происходит задолго до событий «Властелина Колец». Кристофер Толкин создал для книги новую подробную карту, а иллюстрации выполнены Аланом Ли.

На этом фоне заметно теряется другое значимое событие — первое знакомство англоязычных поклонников фэнтези с творчеством польского писателя **Анджея Сапковского**. Книга «Ведьмак» выйдет в Великобритании под названием *The Last Wish*. Будем надеяться, что первый перевод Сапковского на английский язык получился достойным, а любимый восточноевропейскими поклонниками автор завоюет заслуженную популярность и у западного читателя. Ведь цикл о Ведьмаке ни в чем не уступает самым раскрученным англоязычным произведениям.

С писателем беседует Дмитрий Злотницкий

«В КНИГЕ ДОЛЖНА БЫТЬ ИДЕЯ»

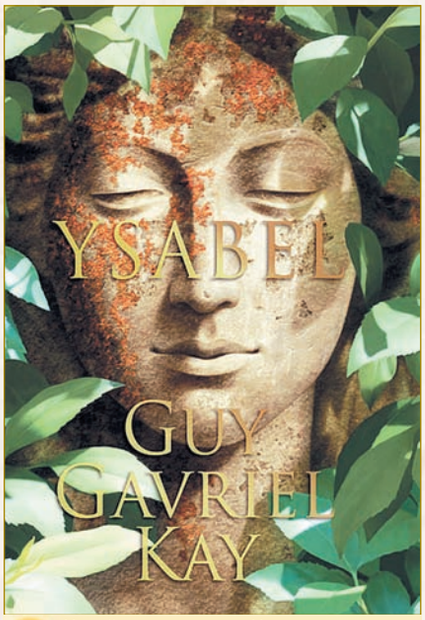
РАЗГОВОР С ГАЕМ ГЭВРИЕЛОМ КЕЕМ

Интервьюируя зарубежных фантастов, «Мир фантастики» почти всегда задает один и тот же вопрос: «Планируете ли вы посетить нашу страну?». Популярнейший автор исторического фэнтези Гай Кей на этот вопрос уже ответил: в прошлом ноябре он посетил обе российские столицы в составе канадской делегации писателей и книгоиздателей (см. «МФ» №42, февраль 2007). Наш журнал воспользовался случаем и задал Кею несколько вопросов.

«Соблазн оказался слишком велик»

Львиная доля ваших книг основана на реальных исторических эпизодах или, как минимум, легендах. Часто вы пишете о тех странах, где побывали. Не собираетесь ли вы после визита в Россию написать книгу, в которой коснетесь нашей истории и культуры?

Действительно, во всех моих романах в той или иной степени присутствуют мотивы, навеянные путешествиями. Все увиденное в зарубежных поездках — например, с турами в поддержку новых романов, — находит отражение в новых произведениях. Кстати, можно сказать, что я уже «подобрался к границам России»:



Новый роман мастера. Надеемся, в скором времени появится и на русском языке.

в нескольких моих книгах затрагивается и русская культура, например, славянские легенды. Так что не будет ничего удивительного, если в одном из моих будущих романов появится фэнтезийный вариант Москвы или Санкт-Петербурга.

А как вы отреагировали, когда вам предложили посетить Россию? Какое впечатление произвела на вас наша страна?

Первой моей реакцией было сомнение. Дело в том, что я едва вернулся из поездки в Сербию и Хорватию, а мне тут же предлагают отправиться в еще одно путешествие, которое должно начаться буквально через три недели. А у меня столько несделанной работы! Но прежде я никогда не был в России, и соблазн оказался слишком велик. И я ни разу не пожалел, что принял такое решение: путешествие прошло великолепно, я узнал очень много нового. Санкт-Петербург оказался очень красивым и отнюдь не таким холодным и меланхоличным, каким мне его описывали. Москва показалось мне помпезной, полной машин и дорожных пробок, но в то же время очень живой и энергичной.

Вы наверняка видели, как изданы ваши романы на русском языке. Как вы оцените их качество?

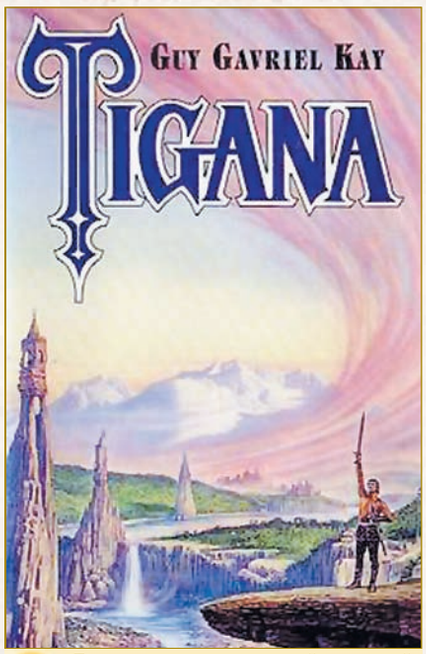
Я вообще стараюсь внимательно отслеживать выход моих книг за пределами Канады, мне очень интересно, как их переводят и издают, и я всегда с радостью выслушиваю отзывы поклонников моего творчества из разных стран — да и вообще очень люблю общаться с теми, кому нравятся мои книги. Но, учитывая, на скольких языках и с каким количеством разнообразных иллюстраций выпускали мои книги, могу дать

Вся трилогия, с которой начинался творческий путь Кея, под одной обложкой.

только один ответ: некоторыми изданиями я очень доволен, но в то же время есть немало и тех, которые мне совсем не нравятся.

Вы не раз говорили, что начали писать свое первое произведение — «Гобелены Фьонавара» — как своего рода ответ на падение качества фэнтези. Изменилась ли ситуация с тех пор?

Очень хороший вопрос. Мне кажется, что популярность жанра в целом ведет к двум результатам. С одной стороны, посредственные писатели видят в нем возможность легкого заработка. В то же время хорошие авторы могут заработать себе на жизнь, сочиняя то, что им самим интересно. И в последнее время имеют место



«Тигана» — наверное, самый известный роман Гая.

обе стороны: сейчас немало очень хороших произведений в жанре фэнтези, хотя и плохих хватает. Но последние, к счастью, не часто попадают в списки бестселлеров.

А вот каждый новый роман Гая Кея — постоянный гость подобных списков. Недаром его книги переведены практически на все основные языки Европы. Это недвусмысленно показывает: интерес к умному и неординарному фэнтези на Западе огромный. Книги Кея на русском языке пока не могут похвастаться выдающимися тиражами, но и у нас существует круг преданных любителей его творчества.

«Читатели спорят, какая из моих книг лучшая»

На фэнтези часто смотрят как на чисто развлекательное, безыдейное направление литературы. Однако ваши романы нередко затрагивают актуальные вопросы современности. Вы нарочно обращаетесь к таким темам, или это следствие того, что вы отталкиваетесь от реальных событий?

Лично я просто не могу писать книгу, если нет причины для появления этой книги. Причина должна быть достаточно веской, чтобы даже самые требовательные читатели не пожалели о потраченном времени, прочитав роман. Значит, в книге должна быть какая-либо значимая идея, тема и смысловое наполнение. В общем, наверное, можно сказать, что я делаю это специально... В то же время, как вы точно отметили, я постоянно затрагиваю в своих романах элементы реальной истории. И стараюсь находить такие из этих элементов, что и сейчас не утратили актуальности.

А какую цель вы ставите перед собой, когда пишете? Что могли бы назвать своим самым значимым достижением?

Пожалуй, больше всего я горжусь тем, что читатели до сих пор спорят, какая же из моих книг достойна называться лучшей. К сожалению, у многих авторов есть одна или две значимые книги, а все остальное — просто часть библиографии. Я очень рад, что мне удается не терять читателей, несмотря на то, что у каждого из них свои вкусы и предпочтения.

Что до моих целей... Мне хотелось бы, чтобы вы жили моими историями и стремились узнать, что же произойдет дальше. А потом, через много времени после того, как закончите читать, оглянулись назад и увидели, что книга хоть немного изменила вас или ваш взгляд на мир.

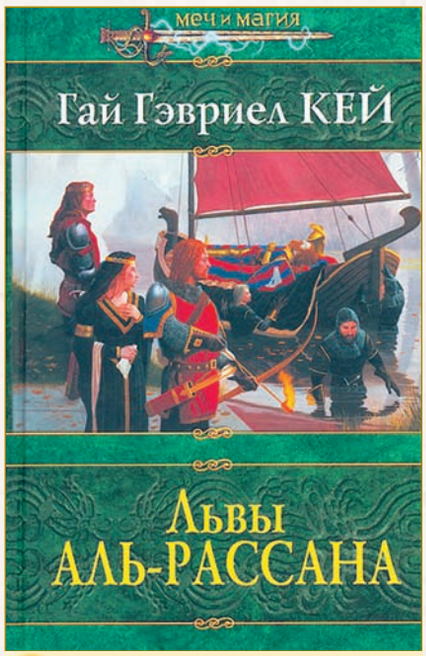
Многие ваши романы посвящены эпохам перелома, больших изменений. Как вы считаете, какими подобные периоды должны представать в книгах и живем ли мы сами в такое время?

За себя я могу определенно сказать, что живу в переходный период истории. Безусловно, такие эпохи далеко не всегда и не всем несут благо. Например в «Львах Аль-Рассана» я постарался передать грусть от падения целой цивилизации. Недаром у китайцев есть проклятие: «Чтоб ты жил в эпоху перемен!». Такие периоды изменения и смятения, наверное, неизбежны и несут мало счастья тем, кто в них живет. Ведь большинство жаждет стабильности и покоя — и не получает их.

А может ли дружба двух сильных людей, как это было в «Львах Аль-Рассана», стать ответом на противостояние цивилизаций?

Безусловно, и в реальной истории можно найти примеры того, как близкая дружба или личная неприязнь людей, наделенных властью, определяли весь ход событий. В то же время, подобные вещи — не то, на что стоит рассчитывать в реальности. Опорой стабильности общества должны служить прежде всего социальные институты. А если к этому прибавится то, о чем мы говорили выше, — это будет просто приятный подарок судьбы.

В фэнтези нередко герой-одиночка спасает или изменяет весь мир. Верите ли вы в возможность подобного в нашем мире?



Как иллюстрация с «Бури мечей» Мартина оказалась на обложке романа Кея, известно, вероятно, только издателям.

Досье: Гай Гэвриел Кей

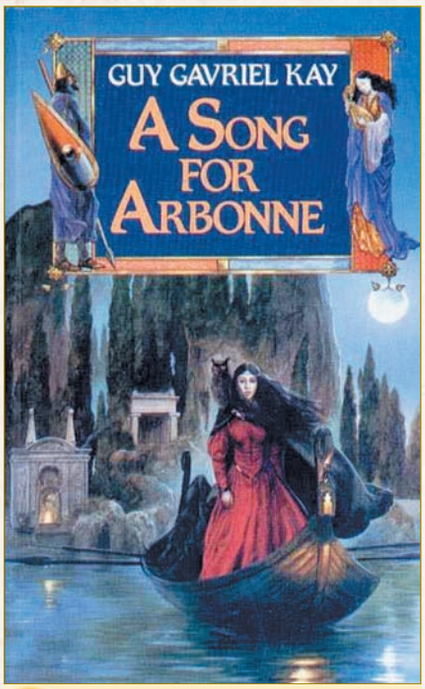
Гай Гэвриел Кей — самый известный канадский автор, работающий в жанре исторического фэнтези. Он родился 7 ноября 1954 года в городе Вейбурн. Учился на адвоката в Университете Торонто, хотя с детства его главными увлечениями были хоккей и литература. Любовь к последней привили ему родители, регулярно читавшие маленькому Гаю и двум его братьям самые разные книги.

Определяющим моментом в жизни Кея стало знакомство с Кристофером Толкином во время учебы в университете. Сын знаменитого писателя предложил Гаю поучаствовать в работе над «Сильмариллионом». Гай Кей и наследник Толкина более двух лет трудились над этой книгой.

После этого будущий писатель стал одним из авторов радиопрограммы «Масштабы правосудия», освещавшей судебные дела. Впоследствии Гай еще не раз будет работать для канадского радио и телевидения. Но с 1984 года, когда вышел его первый роман, писательство становится главным делом его жизни.

Дебютная трилогия Гая Кея «Гобелены Фьонавара» создана в лучших традициях «высокого фэнтези». Затем писатель пошел в ином направлении. Теперь он черпает вдохновение в реальной истории, а традиционные элементы фэнтези начинают играть в его книгах все меньшую роль. Это делает его книги по духу ближе к историческим романам, чем к обычному фэнтези. Действие нового романа Кея Ysabel разворачивается в нашем мире и в наше время на юге Франции, где пробуждаются древние силы, сохранившиеся со времен кельтов и Римской империи. С ними предстоит столкнуться пятнадцатилетнему герою книги. Будем надеяться, что издание романа на русском языке не заставит себя долго ждать.

Сейчас Гай Кей живет в Торонто с женой и двумя сыновьями. Писатель много путешествует: он уже посетил почти все страны Европы и не собирается останавливаться на достигнутом.



В своих романах Кей «посетил» большую часть Европы. В «Песни для Арбонны» — Францию...

Этот вопрос приводит нас к классической толстовской дилемме. Лев Николаевич категорически отрицал вероятность подобного. Я придерживаюсь иной точки зрения и считаю, что сильные люди могут играть и играют значительную роль в истории. Другой вопрос, создают ли они события сами или «всего-навсего» меняют и направляют их?.. Например, я считаю, что Анвар Садат*, если бы прожил дольше, мог бы изменить к лучшему Ближний Восток и мир в целом.

Неудивительно, что, ставя перед собой столь серьезные задачи, наш собеседник не просто создает великолепные книги, но и умудряется постоянно поднимать и без того высокую планку, установленную уже первыми его произведениями. Книги Гая Кея, рассказывающие о таких вечных предметах, как любовь и дружба, и о таких актуальных темах, как конфликт религий и цивилизаций, способны изменить к лучшему если и не весь мир, то хотя бы любителей фантастики.

«Фэнтези делает развитие сюжета непредсказуемым»

В «Гобеленах Фьонавара» вы использовали, прямо скажем, избитый прием: человек из нашего мира попадает в фэнтези-реальность. Как вы думаете, почему такая завязка столь распространена?

Конечно, это лишь один из типов фэнтези. Думаю, подобные сюжеты не устаревают, поскольку чем ближе к нам с вами герои произведения, тем легче мы можем себя с ними проассоциировать. Это относится как к читателям, так и к писателям.

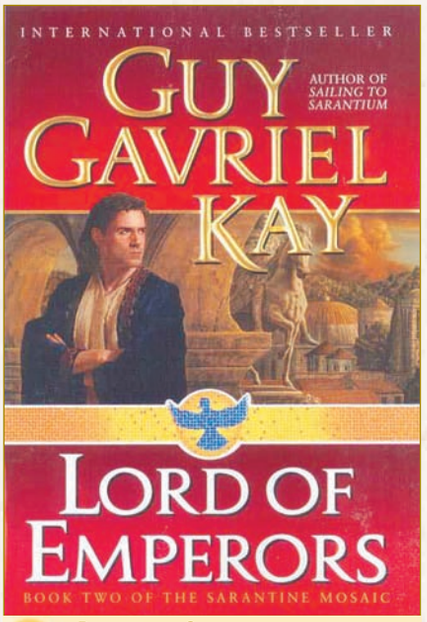
А почему с тех пор, как окончили «Гобелены», вы пишете по большей части одиночные романы, а не сериалы, столь распространенные в фэнтези?

Нельзя сказать, что я идейный противник длинных циклов, я не объявляю крестовый поход против них. Но я и не сторонник «бесформенных» книжных сериалов, а многие из них, к сожалению, имеют неприятную тенденцию вырождаться в подобие телевизионных мыльных опер. На мой взгляд, произведение должно быть цельным и более-менее четко заканчиваться. А ни одному автору не удастся добиться этого, если его серия будет длиться бесконечно.

Почти все ваши книги в той или иной степени основаны на истории Западной Европы. Что делает эту часть мира столь интересной для вас?

Все дело в моих личных предпочтениях. С самого раннего возраста я интересовался всем, что связано с западной цивилизацией, которая как раз в Европе и зародилась. Главное, когда пишешь историческое фэнтези, — разбираться в той эпохе, которую берешь за образец, чтобы в итоге не получилось что-то вроде пародии. С другой стороны, фэнтези, в отличие от исторической прозы, позволяет сделать развитие сюжета непредсказуемым. Ведь хотя у персонажей есть реальные прообразы, нельзя ставить между ними и героями книг знак равенства. Эта свобода делает фэнтези великолепным инструментом для взгляда на историю под новым углом.

Около года назад появилась информация о том, что готовится экранизация «Львов Аль-Рассана». Можете ли вы рассказать об этом проекте подробнее?



...В дилогии «Сарантинская мозаика» — Византию...

Все романы Кея

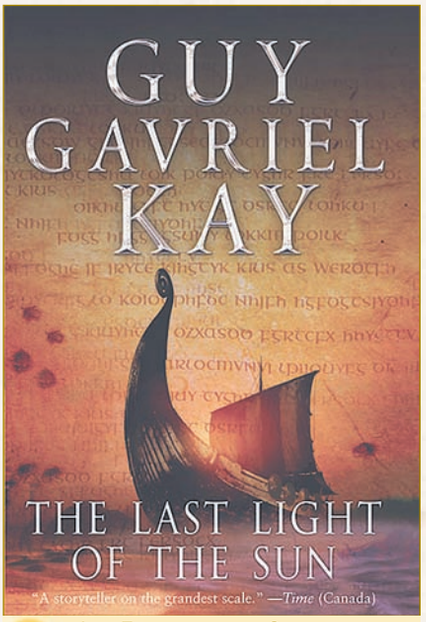
«Гобелены Фьонавара»
- «Древо жизни» (The Summer Tree, 1984)
- «Блуждающий огонь» (The Wandering Fire, 1986)
- «Самая темная дорога» (The Darkest Road, 1986)

«Сарантийская мозаика»
- «Дорога в Сарантий» (Sailing to Sarantium, 1998)
- «Повелитель императоров» (Lord of Emperors, 2000)

Отдельные романы
- «Тигана» (Tigana, 1990)
- «Песнь для Арбонны» (A Song for Arbonne, 1992)
- «Львы Аль-Рассана» (The Lions of Al-Rassan, 1995)
- «Последний свет Солнца» (The Last Light of the Sun, 2003)
- Ysabel (2007)

Действительно, права на экранизацию куплены, причем не только этого романа, но и «Последнего света Солнца», который я сейчас переделываю в сценарий. Что же касается «Львов», то сейчас идет работа над второй версией сценария. Режиссером должен стать Эдвард Цвик, снявший «Последнего самурая». Но до съемок или хотя бы подбора актеров пока еще далеко.

Нам остается надеяться, что этот многообещающий проект все-таки будет доведен до конца и творчеством Кея заинтересуются многочисленные ценители хорошего кинофэнтези. Тем же, кто отдает предпочтение литературе, ждать совсем не обязательно. Все книги Гая Кея, за исключением самой свежей, уже изданы на русском языке. Достаточно дойти до ближайшего книжного магазина и купить любой его роман, чтобы надолго погрузиться в одновременно волшебные и реалистичные миры.



...А в «Последнем свете Солнца» его внимания удостоились Британские острова.

* Мохаммед Анвар ас-Садат (1918—1981), третий президент Египта. Заключил мир с Израилем (Кэмп-Дэвидское соглашение). Убит исламскими фундаменталистами.

Новая книга Михаила Костина

Михаил Костин

Охота на Избранного

Уже в продаже!

Реклама

Свежие впечатления наших постоянных авторов о книгах в жанре фэнтези и фантастики, выпущенных российскими издательствами за последние месяцы.

ЛАКОМСТВО НЕ ДЛЯ ВСЕХ

ДЖОРДЖ МАРТИН. ПИР СТЕРВЯТНИКОВ
GEORGE MARTIN. FEAST FOR CROWS

Журнал «Мир Фантастики» — Выбор редакции

Историческое фэнтези, эпическое фэнтези

Роман ● **Перевод:** *Н. Виленская* ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* ● **701 стр.** ● **40000 экз.** ● **«Песнь льда и пламени», часть 4**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Вера Камша, цикл «Отблески Этерны»
- Грег Киз «Терновый король»
- Генрик Сенкевич «Огнем и мечом»

Третий роман «Песни льда и пламени» недаром назвался «Бурей мечей»: события в нем развивались с невероятной скоростью, а герои умирали как мухи. Но ни одна война не может длиться бесконечно, даже самым сильным бойцам нужен отдых, и в любом конфликте бывает затишье. Оно и настало на Вестеросе. Хотя многим его обитателям, наверное, хотелось бы верить, что Ланнистеры одержали окончательную победу, но не тут-то было… Восстание назревает в Дорне, жители Железных островов готовятся выбрать нового повелителя и отомстить захватчикам с континента, все еще не опустил оружие Бринден Талли, да и в самой Королевской гавани кипят раздоры дорвавшейся до власти клики.

Если раньше Мартин задействовал в повествовании едва ли не все уголки своего обширного мира, то в «Пире стервятников» решил ограничиться Вестеросом. Пошло ли это истории на пользу? Скорее нет, чем да. Едва ли не половина книги — подведение итогов «Бури мечей». Это сказалось на всем течении романа: читая «Пир…», невозможно отделаться от ощущения, что книга — промежуточная. Особенно заметно это в главах Джейме: он вроде бы оправился от потери руки, но снова занимается исключительно самокопанием, лишь изредка обращая внимание на окружающий мир и катящуюся в пропасть страну.

Вот и получилось, что наиболее увлекательными оказались второстепенные сюжетные линии, посвященные Дорну и Железным островам. Особенно привлекает метод подачи этих событий — глазами сразу нескольких персонажей-рассказчиков. Хороши главы Сансы, которая под чутким руководством Мизинца превращается в хитрую интриганку, а вот части Сэма и Бриенны откровенно затянуты. Сам собой напрашивается вопрос: так ли уж нужны были эти герои для дальнейшего развития «Песни…»?

Впрочем, нехватку драйва Мартин с лихвой окупает фирменными козырями — глубоким описанием внутреннего мира героев, а также мрачной и достоверной атмосферой мира. Возможно, «Пир стервятников» — чуть меньше, чем мы могли бы ожидать от автора «Игры престолов», но гораздо больше, чем нам предлагают почти все коллеги Мартина по цеху эпического фэнтези.

Как это часто бывает, в заключение приходится ругать качество издания романа. Казалось бы, выход «Пира…» не раз откладывался, и у издательства было предостаточно времени для устранения любых ошибок, однако почему-то «АСТ» не стало даже пытаться этого сделать. Можно простить выпуск книги в новой серии и закрыть глаза на, мягко говоря, не слишком подходящую иллюстрацию на обложке. Но совершенно непростительно то, что перевод делался не по финальному варианту романа, а по его «бета-версии»! Наш читатель потерял финальную главу Бриенны, послесловие Мартина и обновленное приложение, которое было снова перепечатано из «Игры престолов». Остается надеяться, что все эти ошибки будут исправлены в переизданиях.

Итог: «Пир стервятников» стал мостиком, подводящим читателя к новому акту потрясающей по размаху «Песни льда и пламени». Пауза была необходима циклу, но теперь большая часть фигур выставлена на новые позиции, и пора бы уже старому любителю шахмат Мартину переходить к эндшпилю.

Без передышки

По первоначальной задумке автора между окончанием «Бури мечей» и началом «Пира воронов» должно было пройти несколько лет — это позволило бы нескольким юным героям подрасти и начать играть более значимую роль в цикле. Однако впоследствии Мартин отказался от этой идеи, потому что она нарушала целостность повествования, и переписал многие части «Пира», что стало одной из причин, вызвавших задержку выхода этого романа на Западе.

ЦИТАТЫ

- — Чего же хотят наши сердца? — прищурилась Арианна.
  — Возмездия, — тихо, словно боясь быть услышанным, сказал принц. — Справедливости. — Доран втиснул ониксового слона в ладонь дочери. — Огня и крови.
- «Выбор за тобой, братец, — жить невольником или умереть королем. Достанет ли у тебя отваги взлететь? Пока не совершишь прыжок, никогда не узнаешь» (Эурон Грейджой).

Присутствуют

- новые персонажи-рассказчики
- насилие
- удачные и не очень дворцовые перевороты
- развитие характеров героев
- военные компании

Отсутствуют

- черно-белые персонажи
- смерти центральных героев
- Джон, Тирион, Дени
- подробные описания битв
- драконы

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА МФ: **8**

Дмитрий Злотницкий

ВРЕМЕНА НЕ ВЫБИРАЮТ?

АНДРЕЙ РОДИОНОВ *ПОСЛУШНИК*

АНДРЕЙ РОДИОНОВ *СВЯТОЙ ВОИН*

Роман ● Обложка: *П. Борозенец* **● Издательство:** *«Крылов», 2006* **● Серия:** *«Историческая авантюра»* **● 384 стр. ● 10000 экз. ● «Орден Последней Надежды», часть 1**

Роман ● Обложка: *П. Борозенец* **● Издательство:** *«Крылов», 2006* **● Серия:** *«Историческая авантюра»* **● 384 стр. ● 6000 экз. ● «Орден Последней Надежды», часть 2**

Хроноопера

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Иван Алексеев, цикл «Дружина особого назначения»

Уж если наш современник попадает в прошлое — велик соблазн сделать его и сильней, и умней, и со всех сторон круче предков. Ну как же, чтоб парень из века интернета, шпионских спутников и коврового бомбометания — да вдруг уступал каким-то недорослькам-аборигенам, почитающим арбалет дьявольским оружием?! Но герой Андрея Родионова, сменив Россию 21 века на Францию 15 столетия, вполне правдоподобно беспомощен. Аборигены оказываются далеко не хилыми, а их мечи и арбалеты — очень даже смертоносными. Даже невероятные для тех времен медицинские познания фельдшера «скорой помощи» чаще добавляют хлопот, чем прибылей. Еще бы: в разгар Столетней войны куда актуальнее умение убивать.

ЦИТАТА

Каждое чудо нуждается в серьезной предварительной подготовке.

Но, невзначай проявив себя и с этой стороны, герой оказывается в поле зрения местных спецслужб… «Робер де Могуле» совсем не против послужить новой родине, задатки у него есть, а недостающим навыкам — обучат, и весьма качественно. Вот только политика оказывается куда более грязным делом, чем представлялось, и сюрпризы на этом поприще ждут все больше неприятные. Жестокий век перемалывает героя, подстраивает под себя; все чаще ему приходится не лечить, а убивать. Скоро ли он поймет, что оказался винтиком, бесправным исполнителем приказов, которого при надобности легко спишут в расход? Сможет ли выбраться из навязанной роли? Или для «рыцаря плаща и кинжала» уже нет дороги назад?

Итог: настоящий шпионско-авантюрный роман, густо насыщенный тайнами, интригами, неожиданными поворотами. Любителям жанра гарантирует несколько весьма приятных вечеров.

СЮЖЕТ	8
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 7

Алла Гореликова

АНАЛИЗИРУЙ ЭТО

ПАТРИК О'ЛИРИ. ДВЕРЬ №3
PATRICK O'LEARY. DOOR NUMBER THREE

Психологическая фантастика

Роман ● Перевод: *А. Круглов* **● Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* **● Серия:** *«Альтернатива. Фантастика»* **● 320 стр. ● 3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● фильм «Планета Ка-Пэкс» (2001)
● романы Филипа Дика

Помните фильм «Планета Ка-Пэкс» — про психиатра, который пытался излечить пациента, считавшего себя пришельцем с иной планеты, но вместо того проникся его болезненными идеями? До определенного момента дебютный роман Патрика О'Лири заметно напоминает этот фильм. Разве что клиентом главного героя оказывается не приветливый дядька в зеркальных очках, а очаровательная барышня, якобы отправленная на Землю зловещими пришельцами-холоками. Постепенно психоаналитик выясняет, что девушка действительно лжет — но совсем не в том и не так, как он полагал в начале…

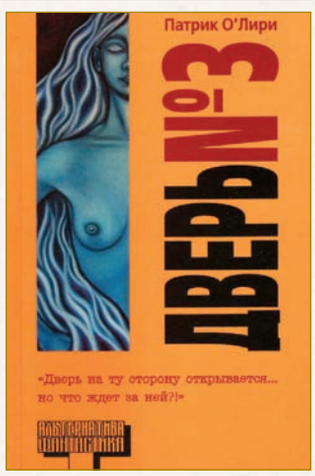
ЦИТАТА

Если изложить сюжет в виде краткого заголовка, получится нечто несусветное, во что не поверят даже читатели самой низкопробной бульварной газетенки:

Роман с пришельцем. Секреты забытых снов. Я спас Землю от Третьей мировой войны и покончил с собой.

Сами понимаете, я устал как собака.

В западных источниках Патрика О'Лири часто сравнивают с Филипом Диком. Казалось бы, что общего между преуспевающим вице-директором по рекламе компании «Шевроле» и американским писателем-параноиком, который всю жизнь сознательно дистанцировался от Большого Бизнеса и Большой Политики? Между тем основания для такого сравнения действительно есть. Для обоих авторов фантастика ценна не сама по себе, а прежде всего как прекрасный инструмент, помогающий извлечь на свет божий фобии и мании, управляющие жизнью людей. Постоянная рефлексия, анализ причин поступков персонажей — одна из самых любопытных и привлекательных черт «Двери №3». Для О'Лири не столь важно, зачем холоки стремятся уничтожить человечество, сколько то, почему образ матери, рьяной ирландской католички, так сильно влияет на главного героя. Впрочем, есть в романе и довольно странные моменты — по крайней мере, для автора, неплохо разбирающегося в психологии. Например, один из персонажей заявляет, что мир спасет новая идея, которая позволит человечеству избавиться от самой концепции вражды. Но позвольте: мир без вражды — это мир, в котором у человека отсутствует один из главных стимулов для самосовершенствования! Удивительно, что главный герой О'Лири, психолог-юнгианец, не видит этой ловушки.



Итог: эта психологическая фантастика, написанная со знанием дела и толково переведенная, полностью реабилитирует автора, репутация которого после выхода «Невозможной птицы» представлялась несколько раздутой.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	9

ОЦЕНКА МФ: 8

Василий Владимирский

БОИ ПО ПРАВИЛАМ

ИГОРЬ ПОЛЬ
НЕСУЩИЙ СВОБОДУ

Боевая фантастика

Роман ● Обложка: *М. Бобо* **● Издательство:** *«Эксмо», 2007* **● Серия:** *«Русский фантастический боевик»* **● 480 стр. ● 15100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Андрей Уланов «Автоматная баллада»
- Павел Корнев «Лед»
- Алекс Орлов, цикл «Тени войны»

Игорь Поль явно знает, какой должна быть качественная боевая фантастика. Но, к сожалению, не всегда у него получается это знание полноценно воплотить в романе.

С первых же страниц писатель бросает персонажей в бой, в действие, не размениваясь, подобно драматургам, на знакомство с персонажем и окружающими реалиями. Подразумевается, что читателю будет дана возможность по ходу развития сюжета понять, что и как. И если, раскрывая характеры героев, Поль использует ретроспективные эпизоды, лирические отступления и прочие приемы, служащие объяснению поведения и эмоций персонажей, то на ознакомление с миром романа тратится на порядок меньше места. Это проявляется даже не столько в мелких реалиях вроде конспиративных квартир, подпольных клиник и подобных «атмосферных» деталей, сколько в более глобальных вещах: не складывается у писателя общая картина миропорядка. А это не лучшим образом сказывается и на сюжете, и на персонажах. Когда читатель не может понять всех причинно-следственных связей, теряется интерес к деталям, на которых так акцентирует внимание Поль. В итоге некоторые фрагменты текста воспринимаются как провисающие, что для боевика может оказаться катастрофой.

Сюжет нельзя назвать оригинальным, обычная для боевой фантастики вторичность повествования никуда не исчезает. Мрачный город (см. цитату), в котором нет места спокойной жизни, где вот-вот начнется война, становится ареной противостояния двух любящих пар: военная журналистка и полицейский против двух спецагентов-диверсантов. А на заднем плане мерцают ниточки кукольника, который дал толчок к этой борьбе не на жизнь, а на смерть.

Итог: фантастический боевик — он и есть фантастический боевик. У писателя явно большое будущее в жанре, он не раз еще о себе заявит, и заслуженным корифеям вскоре придется потесниться.

ЦИТАТА

Окружающие город территории называют по-разному: зона свободного огня, страна дикарей, территория индейцев или даже страна чудес. Последнее означает, что здесь возможно все. Где еще можно купить достоверную информацию за черствую лепешку? Всего за ящик дешевого пойла приобрести в собственность живую душу? Убить типа, который невежливо отозвался о твоей подруге на вечер?

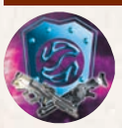
СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 7

Константин Бобов

И ПРИШЕЛ КЛОН

СТЕН ПАПЕЛЛ. ПОСЛАНЕЦ СТАРЕЙШИН
STAN PAPELL. THE SECOND CONFIRMATION



Политический триллер, шпионский роман, альтернативная история

Роман ● Обложка: *Е. Гвоздева* **● Перевод:** *П. Киракозов* **● Издательство:** *«Крылов», 2007* **● 572 стр. ● 4000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Роберт Ладлэм «Ультиматум Борна»
- Джон Ле Карре «Шпион, пришедший с холода»
- романы Яна Флеминга

Эта книга — единственная у автора. За свою жизнь Стен Папелл создал тонны сценариев для телепроектов, кучу пресс-релизов для бродвейских мюзиклов — и вот этот шпионский политический триллер с толикой фантастики, вышедший у нас уже после смерти писателя. Неудивительно, что из пестроцветья подобных книг издатели выбрали эту: российские темы и образы занимают в «Посланце Старейшин» ключевое место.

Союз галактических цивилизаций отправляет на нашу планету агента, цель которого — определить, достойно ли человечество присоединиться к этой организации. Для конспирации инопланетяне клонируют русского шпиона и делают посланником клона, который занимает место разведчика. Тем временем в России же изобретают пластик, способный выдержать прямой удар водородной бомбы, что, разумеется, не по нраву другим странам «ядерного клуба». Но все это — семечки по сравнению с интригами ООН и транснациональных корпораций, которые взяли курс на всеобщее объединение человечества…

На этом фантастика заканчивается и начинается шпионский роман. Стэн Папелл «запрягает» почти до середины произведения, тщательно знакомя нас с действующими лицами. Обо всех персонажах дана исчерпывающая биографическая справка вплоть до пятого колена — и это утомляет. Пока начинается хоть какое-то действие, успеваешь не раз клюнуть носом.

Что в книге хорошо — так это отсутствие пресловутых медведей, балалаек и прочей развесистой клюквы, населяющей девять десятых американских произведений о России. Автор показал хорошее знакомство с Москвой, Питером и нашей глубинкой. Впрочем, и шпионского добра — перестрелок, пыток, драк на крыше отелей, откровенных постельных сцен — в романе выше крыши. Хватает и сюжетных неувязок, и откровенных нелепостей вроде сцены со шпионом-клоном, за которым ни с того ни с сего начинает охотиться полмира.

Итог: автор собрал под одной обложкой нефть, «Аль-Каиду», 11 сентября, «Хезболлу» и вообще все, что есть в нашей современности. Книга для фанатов шпионских политических триллеров, но не для любителей фантастики.

ЦИТАТА

— Это капиталистический тоталитаризм, который собирается воцариться во всем мире.

— Так вы, значит, своего рода философ?

— Напротив, это чистая математика…

СЮЖЕТ	5
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	5
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: 6

Джей Ирин

ОТРАЖЕНИЕ ЗЕРКАЛА В ЗЕРКАЛЕ

КРИСТОФЕР ПРИСТ. ЛОТЕРЕЯ
CHRISTOPHER PRIEST. THE AFFIRMATION

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

Психоделическая фантастика, философская фантастика

Роман • **Перевод:** *М. Пчелинцев* • **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2007* • **Серия:** *«Интеллектуальный бестселлер»* • **352 стр.** • **4100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- романы Филипа Дика
- рассказы Хорхе Луиса Борхеса

Вопрос самоидентификации — едва ли не один из самых древних в литературе. Чтобы понять самого себя, человек, не способный взглянуть на себя со стороны, поневоле вынужден обращаться к чужим *точкам зрения*.

А поскольку каждый из нас с течением времени неизбежно меняется, что мешает нам нынешним взглянуть на себя когдатошних? Стать зеркалом, самоотразиться… Сложная, странная… страшная задача.

Питер Синклер, главный герой романа «Лотерея», оказался на распутье. Прежняя жизнь Питера разрушена: он лишился работы и жилья, и даже любимая женщина оставила его. Чтобы перевести дыхание и понять, как же ему быть дальше, Питер едет за город, в домик старого отцовского приятеля. Там он берется за рукопись, в которой хочет изложить все события своей недолгой двадцатидевятилетней жизни.

Вот только факты, записанные на бумаге, становятся малозначительным нагромождением ненужных подробностей. К тому же — не годится ведь писать откровенные и обидные вещи о людях, ныне здравствующих. Поэтому сперва Питер заменяет в рукописи настоящие имена на выдуманные, а затем берется переписывать ее, поняв: главное — не факты, а ощущение, настроение, некий сверхсмысл, которого не передать словами. Питер начинает писать свою жизнь с чистого листа — ту, настоящую, которая имеет мало сходства с жизнью реальной.

ЦИТАТА

…Мне вспомнилось, как однажды вечером, сидя на веранде виллы, арендованной мною у Колана, я сделал для себя потрясающее открытие, что любое воспоминание неполно и что творческое воссоздание прошлого выявляет истину более высокую, чем самая совершенная память. Жизнь может быть описана на языке метафор, именно это и были упомянутые мною шаблоны. Фактические подробности, касавшиеся, к примеру, моего детства, представляли мало интереса, но с точки зрения метафорической, взятые как образчики взросления и познавания, они стали гораздо выше и значительнее. Касавшиеся меня как часть моего личного опыта, они касались также и более объемных пластов опыта общечеловеческого, как их неотъемлемая часть. Ограничься я банальным повествованием, перебором запомнившихся мне подробностей, мое освещение своей собственной жизни было бы односторонним.

Я не мог выделить себя из контекста, а потому стал в своей рукописи целокупностью, описав и свою жизнь, и то, как я ее проживаю.

Так что мне ли было не знать, что любые ответы на этот вопросник будут не более чем полуправдами. В буквальных ответах на буквальные вопросы нет места для подробностей, для метафор, для повествования.

Это интересно

Читателям «МФ» Кристофер Прист знаком прежде всего по материалам, посвященным экранизации его романа «Престиж». Также на русском выходили его книги «Опрокинутый мир», «Машина пространства» и «Гламур».

Когда-то Борис Пастернак писал: «*Сознание — свет, бьющий наружу, сознание освещает перед нами дорогу, чтоб не споткнуться. Познание — это зажженные фары впереди идущего паровоза. Обратите их светом внутрь, и случится катастрофа*». Именно это делает Питер, еще не подозревая, к каким последствиям приведет его попытка отразиться в зеркале собственного сознания и воображения.

В своем воображении он — обитатель странного мира, где изобрели средство борьбы со старением человеческого тела. Эта дорогостоящая операция доступна не каждому — и в то же время всем, так как, во имя справедливости, право пройти ее разыгрывают во всемирной лотерее. И Питеру выпадает счастливый билет!

Вот только — счастливый ли? В конце концов, зачем Питеру бессмертие, что он будет с ним делать?! По пути в клинику, находящуюся на одном из южных островов обширного Архипелага, Питер знакомится с девушкой Сери, которая убеждает его не отказываться от дара судьбы. И хотя Питер упорствует, врачи клиники находят самый убедительный из аргументов: оказывается, Питер смертельно болен, жить ему осталось считанные годы — если тотчас, немедленно, не произвести операцию!

Есть лишь одна загвоздка: после операции человек теряет память, и ее приходится кропотливо восстанавливать по многочисленным анкетам, которые больные заполняют накануне. Вот только времени на анкеты у Питера нет — зато есть рукопись, которую он некогда написал. Рукопись, в которой он изобразил себя в выдуманном мире, где существуют Лондон, «Битлы» и где три десятка лет назад отгремела война с Гитлером…

Обе сюжетные линии переплетаются — и вот уже читатель вполне резонно задает себе вопрос, какая же из двух историй — отражение, выдумка рассказчика, а которая повествует, собственно, о Питере? Какой из Питеров *истинный*? И как это проверить? — если вообще это возможно проверить! Увы, при переводе российские издатели назвали роман «Лотерея»; в оригинале его название — The Affirmation — имеет несколько значений: и «заявление, утверждение чего-либо», и «подтверждение»…

Кристофера Приста, безусловно, привлекает то, что называется «внутренними событиями». В романе нет ни перестрелок, ни погонь, ни головоломных приключений — и вместе с тем он держит читателя в напряжении от первой до последней страницы. Загадки, связанные с жизнью Питера, изменения его внутреннего «я», взаимоотношения Питера со своей девушкой (Грацией в лондонской линии и Сери в линии Архипелага) и с родственниками... — все это оказывается триллером покруче какого-нибудь «Парка юрского периода».

Отдельно хочется отметить качественный перевод и очень удачную иллюстрацию на обложке. Правда, ди Каприо не имеет к «Лотерее» ни малейшего отношения, однако суть книги, ее «сверхсмысл», на мой взгляд, художник передал очень верно.

Итог: роман больше для ума, нежели для сердца. Однако нельзя сказать, что это головоломка-пустышка: в книге хватает серьезных размышлений о природе человеческого сознания и самосознания, о жизни и смерти и о тех зеркалах, из которых мы в течение всей жизни выстраиваем свой собственный лабиринт, — чтобы отражаться в них и, следовательно, существовать.

Присутствуют

- (анти)утопическое общество
- исследование глубин человеческой психологии
- возможность нового восприятия романа при втором-третьем прочтении

Отсутствуют

- зеленые человечки и прочие инопланетные вторженцы
- матрицеподобная философия
- однозначный финал

СЮЖЕТ	9
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: **9**

Владимир Пузий

ПЕРВЫЕ ШАГИ СОЛДАТА

РОБИН ХОББ. ДОРОГА ШАМАНА
ROBIN HOBB. SHAMAN'S CROSSING

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

Историческое фэнтези, психологическое фэнтези

Роман ● **Перевод:** *В. Гольдич, И. Оганесова* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2007* ● **Серия:** *«Короли Fantasy»* ● **672 стр.** ● **10100 экз.** ● *«Сын солдата», часть 1*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Вера Камша «Красное на красном»
- Лоис М. Буджолд «Ученик воина»

Писателям, как и читателям, всегда нелегко расставаться с полюбившимися героями и вселенными. Вот и Робин Хобб долго не решалась покинуть мир Шести герцогств, принесший ей известность и множество верных поклонников. И многие из последних не без опасений ожидали «Дорогу шамана» — роман, который начинает новую историю и знакомит нас с совершенно новым миром. Что за герои нас ждут? Какие сюрпризы преподнесет писательница? И главное, удастся ли Хобб выдержать высочайший уровень, заданный трилогиями о Видящих и Живых кораблях?

В том, что касается персонажей, Хобб осталась верна себе. Главный герой нового романа, Невар Бурвиль, — как и Фитц из предыдущих книг писательницы, — юноша благородного происхождения, за взрослением которого нам предстоит наблюдать. Правда, если Фитц постоянно крутился при королевском дворе и помимо воли оказывался в центре всех важнейших событий, то Невар живет в провинции, готовится к карьере кавалерийского офицера и не ждет от будущего ничего из ряда вон выходящего. Конечно, и этому юноше уготована особая судьба, но пока Невар лишь учится и знакомится с миром, в котором ему предстоит жить, — а вместе с героем это знакомство совершают сама Хобб и ее читатели.

Мир этот необычен для фэнтези, ведь за его историческую основу взято не привычное большинству читателей Средневековье, а эпоха Возрождения и Великих географических открытий. Родина Невара постоянно расширяется, ведет завоевательные войны, полагаясь на новомодное огнестрельное оружие, а ее соседи, все еще живущие древними традициями и магией, вынуждены выбирать между истреблением и покорением. Стране нужны профессиональные военные: второй сын в каждой семье отправляется служить в армию (первый — наследует отцу, а третий становится священником). Но не только очередность рождения толкает Невара на военную службу: его отец, также военный, получил дворянство за заслуги на поле боя, и теперь юноша не должен уронить честь родителя.

Вследствие некоторых событий юный Бурвиль оказывается неразрывно связан с магическим миром — вымирающим, но продолжающим хвататься за жизнь. Невар пытается не замечать происходящих с ним странностей и жить обычной кадетской жизнью — муштра, сложные уроки, первая дружба и вражда со сверстниками. Описание ученических дней Невара в военной академии занимает чуть ли не половину «Дороги шамана». И вместе с тем перед нами не банальное «школьное» фэнтези. Писательница делает упор на персонажах, вводит в книгу несколько совершенно неповторимых характеров, следить за развитием которых одно удовольствие. Только вот если в цикле о Видящих взросление Фитца сопровождалось его приключениями, то в «Дороге шамана» раскрытие внутреннего мира героев явно преобладает над остальными элементами повествования. Впрочем, это не должно разочаровать преданных поклонников Хобб, ведь ее книги всегда выгодно отличались именно глубиной и неординарностью героев.

К сожалению, из-за того, что почти все события в «Дороге шамана» связаны с судьбой Невара, не получили серьезного развития темы конфликта цивилизаций или борьбы между старой и новой аристократией (борьба эта постоянно упоминается, но на деле сводится к вражде кадетов). Впрочем, было бы странно, если бы Хобб раскрыла все карты в первом же томе.

Итог: другой мир, новые герои, прежнее мастерство писателя. Робин Хобб смогла начать новую историю ничуть не хуже, чем закончила прежнюю. Потенциал трилогии, которая открывается «Дорогой шамана», заметен невооруженным взглядом. Первый роман, пожалуй, несколько затянут, ему не хватает действия, но он подкупает оригинальностью и заставляет читателя с головой погрузиться в новую историю. Есть все основания полагать, что ее продолжение окажется еще более впечатляющим, чем начало.

Половой вопрос

Список авторов, романы которых планируется выпустить в рамках нового проекта «Эксмо», качество перевода и издания позволяют надеяться на то, что «Короли Fantasy» станут одной из лучших серий переводного фэнтези в истории российского книгоиздания. Любопытно, что список «Королей» открывает писатель, который королем не сможет стать при всем желании, ведь за псевдонимом Робин Хобб скрывается женщина. Правда, в рекламных слоганах на задней стороне обложки «Дороги шамана» к Хобб упорно применяют мужской род.

ЦИТАТЫ

- — Но почему женщина, обладающая знаниями, а следовательно могущественная, должна чувствовать себя обездоленной или разочарованной?
  — Потому что… ну, у такой женщины не будет ни дома, ни семьи, ни детей. У нее просто не останется времени на те вещи, которые делают ее женщиной.
  (Из диалога Эпини и Невара).
- — Ты не знаешь, что такое честная игра!
  — Ясное дело. Зато я знаю, что нужно для победы.
  (Из диалога кадетов Триста и Спинка).

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем книги по десятибалльной шкале.

Сюжет — насколько захватывает повествование, насколько непредсказуема интрига.

Мир — насколько интересна и оригинальна авторская вселенная.

Персонажи — насколько удались образы героев книги.

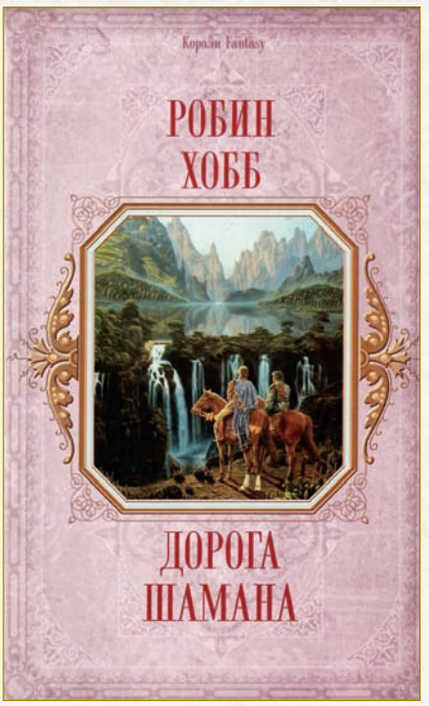
Стиль — авторский язык и манера изложения.

Качество издания — насколько книгу приятно держать в руках и листать.

Для переводных изданий мы также оцениваем качество ***перевода***.

Оценка «МФ» — общее впечатление наших рецензентов о книге. Она складывается с учетом всех остальных оценок, но не обязательно является их средним арифметическим. Каждая книга оценивается в своей «весовой категории».

Сборники и нехудожественные произведения могут оставляться без оценки.



ПРИСУТСТВУЮТ

- конфликт цивилизаций
- повествование от первого лица
- возмужание героя
- магическая чума

ОТСУТСТВУЮТ

- военные действия
- драконы
- олицетворение зла

СЮЖЕТ	7
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	9

ОЦЕНКА МФ: 9

Дмитрий Злотницкий

В ГЛУБИНАХ МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ

ПАВЕЛ АМНУЭЛЬ
ЧТО ТАМ, ЗА ДВЕРЬЮ?

Фантастический детектив, научная фантастика

Повести ● **Обложка:** *Л. Зарецкая* ● **Издательство:** *«Форум», 2007* ● **Серия:** *«Другая сторона»* ● **576 стр.** ● **3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Артур Конан Дойль, рассказы о Шерлоке Холмсе
- рассказы Генриха Альтова

Астрофизик и писатель Павел Амнуэль дебютировал в фантастике чрезвычайно рано — в 1959 году, в возрасте 15 лет. Однако с книгами в СССР ему не везло: до эмиграции в Израиль он успел выпустить только два сборника: «Сегодня, завтра и всегда» (1984) и «Капли звездного света» (1989). Интерес к этому автору проснулся у отечественных издателей лишь в двухтысячных: за последние пять лет в России и на Украине вышло более полудюжины его книг. Сборник «Что там, за дверью?» составлен преимущественно из детективно-фантастических повестей Амнуэля, посвященных путешествиям в пространстве и времени, а также перемещению в параллельные миры — причем как физического тела, так и астрального. Честно говоря, не очень понятно, насколько серьезно автор относится к идеям, на которых строятся сюжеты его произведений. Где заканчивается литературная игра и начинается серьезная популяризация теорий, к которым современные физики, коллеги писателя, относятся с изрядной долей скепсиса?

Главная идея, которую всячески пропагандирует автор сборника, — так называемая теория Мультивселенной, в которой одновременно существуют и развиваются все возможные миры, с разными законами природы, разной скоростью света и значением числа пи. Наша вселенная — лишь одно из бесчисленного множества таких измерений. Очень красивая космогоническая модель, но практически недоказуемая. По крайней мере, человеку без специального образования приходится верить ученым на слово. Кстати, еще в шестидесятых эту схему активно эксплуатировали представители «Новой волны»...

Итог: одна из книг, на новом качественном уровне развивающих традиции классической НФ, где занимательный сюжет способствует популяризации неких спорных научных концепций.

ЦИТАТА

Себастьян знал, что ничего придумать не в состоянии. Он жил реальностью. Разве он виноват в том, что реальностей в его жизни так много? Порой он их путал и разговаривал с Пам так, будто им обоим было уже по шестьдесят, а иногда так, будто они еще не поженились, а иногда — будто он... будто его...

Убили?

Его убили во множестве миров, а в другом множестве он продолжал жить, он спас свою дочь, и он не сумел ее спасти, он помнил все, но вспомнить мог очень мало.

«И слава богу, — думал он. — Иначе я сошел бы с ума».

ПЕРСОНАЖИ 7
СТИЛЬ 7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 7

ОЦЕНКА МФ **7**

Василий Владимирский

ВОСТОК — ДЕЛО ТОНКОЕ...

АННА ГУРОВА
ЛУННЫЙ ВОИН

Ориентальное фэнтези

Роман ● **Обложка:** *Е. Борцова* ● **Издательства:** *«Астрель-СПБ», «АСТ», 2007* ● **Серия:** *«Создатели миров»* ● **384 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Генри Лайон Олди «Мессия очищает диск»
- Юлия Латынина, «Вейский цикл»
- фильмы Чжана Имоу

В неком царстве, неком государстве (эрудированный читатель без труда опознает средневековый Китай) жила-была компания молодых людей, приехавших в столицу сдавать экзамен на должность государственного чиновника. И вот во время веселой ночной попойки после испытания к одному из них, княжескому приемышу Киму, явился странный человек и потребовал, чтобы юноша убил одного из своих спящих товарищей, пока тот не стал бессмертным и не погубил Империю. Разумеется, княжич не поверил ни единому слову пришельца, но неприятный осадок в душе остался. А уж когда модный прорицатель, маг и геомант предсказывает Киму, что тот рано или поздно войдет в Град Небесный, становится понятно, что вмешательства богов и демонов в судьбу главного героя не избежать...

Новый роман Анны Гуровой заметно отличается от ее предыдущих работ — «Князя Тишины», «Моего друга бессмертного», «Малышки и Карлссона». Если в тех книгах действие происходило в привычных декорациях мегаполиса, то «Лунный воин» ближе к традиционному фэнтези. Мне кажется, писательница напрасно отказалась от привычной манеры. Авторов, сочиняющих «городское фэнтези» про современных подростков, в нашей литературе гораздо меньше, чем тех, кто пишет о героях, драконах и небожителях — пусть даже с восточным колоритом. Кроме того, Гурова вводит в свой роман слишком много анахронизмов и диалектизмов: то и дело спотыкаешься о какой-нибудь «этнический тип», «профессиональную этику», «уникальные барельефы» или чисто петербургское словечко «кура». Пока Анна писала о наших современниках, это не бросалось в глаза, но с автора «ориентальной» прозы совсем другой спрос.

Итог: неплохая приключенческая книжка для тех, чье представление о средневековом Китае основано на фильмах «Герой», «Дом летающих кинжалов» и т. п.

ЦИТАТА

Чтобы стать шаманом, нужна совершенно особая подготовка, с самого раннего детства. Шаман — это человек только по внешности, а на самом деле он живет в мире ками и демонов и сам им отчасти подобен. В мире опасном и завораживающем, мире, который существует по иным законам... Человек, который не способен им следовать, неминуемо заблудится и погибнет. Способен ли этот мальчик видеть невидимое? Может ли он найти путь в мир ками и выбраться оттуда, не потеряв жизни и свободы своей души? Я уверен, что нет!

СЮЖЕТ 6
МИР 6
ПЕРСОНАЖИ 6
СТИЛЬ 7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 7

ОЦЕНКА МФ **6**

Василий Владимирский

НОВЫЙ РЕПЕРТУАР

ПОЛ ДИ ФИЛИППО. ВАВИЛОНСКИЕ СЕСТРЫ И ДРУГИЕ ПОСТЧЕЛОВЕКИ
PAUL DI FILIPPO. BABYLON SISTERS AND OTHER POSTHUMANS

Социальная фантастика, научная фантастика

Сборник ● **Перевод:** *А. Комаринец, Т. Бушуева, М. Клеветенко, А. Криволапов* ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2006* ● **Серия:** *«Альтернатива. Фантастика»* ● **384 стр.** ● **3000 экз.**

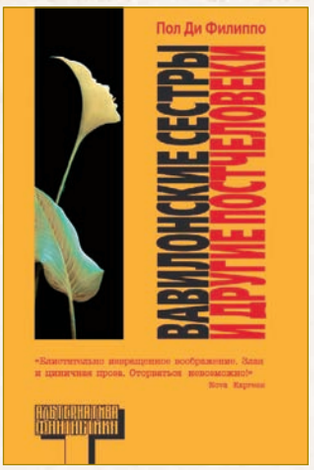
ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● некоторые произведения Филипа Дика, Брюса Стерлинга, Уильяма Гибсона, Грега Игана, Люциуса Шепарда, Иэна Бэнкса, Вернора Винджа

По вышедшим у нас книгам Ди Филиппо можно составить представление о писателе как об экспериментаторе, любителе «поиграться» со стилем и идеями. «Вавилонские сестры…» показывают автора с другой стороны: здесь «неформал от фантастики» собрал образчики «твердой» НФ, написанные им за несколько лет. Но к единому знаменателю эти произведения не подведешь: оставаясь верным себе, Ди Филиппо смешивает в каждом рассказе научно-фантастические допущения и драматические эпизоды, фантазии о будущем и социальный элемент.

Те рассказы, где упор делается на научные темы, удались писателю хуже. «Хромают» стилистическая и сюжетная составляющая этих произведений: автор порой злоупотребляет научными терминами, а герой частенько отходит на второй план. С социальной фантастикой у Ди Филиппо лучше. Заключенный и смертельно больной люди меняются местами: второй умирает вместо первого, а тот заботится о семье ушедшего («Пожизненное заключение»). По вине искусственных ангелов, которые приходят на помощь людям в трагических ситуациях, человечество теряет боязнь за свою жизнь («Создатели ангелов»). Нанотехнологии полностью переворачивают жизнь всего мира, сделав бывший Тунис новым Эдемом, откуда нет возврата («Любой крутой чувак»). В каждом из этих (и не только) рассказов — драма человека, попавшего в самое сердце коснувшихся мира изменений. Писатель мастерски — в паре эпизодов, в нескольких строчках — показывает, как меняется жизнь, какими становятся люди и к чему все это может привести.

Среди всех рассказов ближе всего к золотой середине оказались «Вавилонские сестры» и «Вавилонский вор». Их действие происходит в далеком будущем, на планете Вавилон, управляемой искусственным интеллектом. Человечество разделилось на две социально-политические группы — традиционалистов и новаторов-интернационалистов, и именно о людях, оказавшихся меж двух течений, рассказывают эти истории. Еще бы сюжет посложнее закрутить…



Итог: качественный образчик современной зарубежной НФ, который придется по вкусу любителям жанра, как бы они ни относились к другим произведениям автора.

ОЦЕНКА МФ **7**

Константин Бобов

В планах издательства «АСТ»...

…Выпуск еще двух сборников Ди Филиппо — «Фрактальные узоры» и «Нейтронная гонка», — а также его романа «Рот, полный языков».

Д'АРТАНЬЯН, ШПИОН МОСКВЫ

ДМИТРИЙ ЯШЕНИН
КТО ВЫ, ШЕВАЛЬЕ Д'АРТАНЬЯН?

Юмористическое фэнтези

Роман ● **Обложка:** *С. Григорьев* ● **Издательство:** *«Альфа-книга», 2006* ● **471 стр.** ● **7000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Дмитрий Пучков «Братва и кольцо»
● Сергей Мусаниф «Понты и волшебство»
● фильм «Три мушкетера» (1993)

Пожалуй, по количеству «вольных продолжений», «истинных переводов» и прочих фанфиков «Три мушкетера» скоро переплюнет «Властелина колец». Вот только достойных образчиков жанра здесь пока что наблюдается куда меньше. И книга Яшенина к таковым, увы, не относится.

ЦИТАТЫ

● Д'Артаньян злобно харкнул в спину Атосу и, отпустив пару коротких монголо-татарских словечек на вологодском диалекте гасконского языка, окончательно отключился.
● «Соображать на троих — это самое верное дело» (Атос, выставляя на стол бутылку).
● И почему, спрашивается, бабу французского короля подчас легче завалить в койку, чем свою?
● «Ну урод!!» (Ришелье — о де Тревиле).

Нет, если автор хотел вволю оттянуться и так все повернуть, чтобы Дюма в гробу завертелся, — это ему, безусловно, удалось. Коктейль вышел на славу: здесь и добрый доктор Гильотен, и «Семнадцать мгновений весны», и даже «Ирония судьбы»… вот только читателю переваривать сию щедро сдобренную казарменным юмором стряпню — все равно, что давиться остывшим фастфудом или тухлыми котлетами. Простой русский парень д'Артаньян — наш человек в Париже, Штирлиц вологодского разлива, должен предотвратить грядущее нашествие французов на Русь. И невдомек ему, что предсказание, на котором основаны страхи «Центра», касается Наполеона; а значит, придется бедняге до конца жизни изображать из себя гасконца, делать карьеру во французской армии и раз в полгода получать скупые весточки из дома. Впрочем, в Париже наш герой освоится быстро, при тамошних-то нравах и общем уровне. Какие вообще проблемы могут возникнуть у разведчика при таких врагах?! Де Тревиль — дурак и взяточник, Ришелье — падкий на лесть опереточный злодей, Миледи — чистой воды истеричка, мушкетеры наперегонки с гвардейцами кардинала крышуют торговые точки, ругаясь на понаехавшую в Париж лимиту…

Собственно фантастическая завязка сюжета — основываясь на заведомо неполных данных, отправить героя в стан вероятного врага ждать событие, которое может произойти завтра, а может через двести лет, — вполне хороша. Тем обидней, что здесь она послужила лишь фундаментом для тупого стеба с претензией на постмодернизм.

Итог: если вам нравятся стебные извраты на базе хитовых сюжетов — что ж, рискните.

СЮЖЕТ	5
МИР	2
ПЕРСОНАЖИ	2
СТИЛЬ	4
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **3**

Алла Гореликова

НОВАЯ НАДЕЖДА

ЛОРЕЛ ГАМИЛЬТОН. ЛАСКА СУМРАКА
LAURELL HAMILTON. A CARESS OF TWILIGHT

Эротическое фэнтези, мистический детектив

Роман ● **Перевод:** *Е. Маликова* ● **Издательство:** *«АСТ», 2007* ● **Серия:** *«Холод страха»* ● **381 стр.** ● **4000 экз.** ● **«Мередит Джентри», часть 2**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Энн Райс, цикл «Вампирские хроники»
- Вадим Панов, цикл «Тайный город»

Первый роман нового цикла Лорел Гамильтон, посвященного приключениям принцессы фэйри и по совместительству частного детектива Мередит Джентри, производил впечатление неудачного клона сериала этой же писательницы об Аните Блейк. К счастью, первое впечатление оказалось ошибочным, но понять это стало можно лишь по прочтении второго романа — «Ласки сумрака».

Итак, Мери вместе со своими стражами вернулась к людям, чтобы зачать ребенка и получить трон Неблагого двора фэйри. Но мир вокруг не собирается стоять на месте и ждать, пока героиня спокойно разберется с собственными проблемами, и начинает подкидывать ей дополнительные неприятности. Невольно приходят на ум старые романы Гамильтон, в которых Анита Блейк была вынуждена одновременно разбираться с личными проблемами, мчаться по вызову полиции на место преступления, да еще и выполнять обязанности аниматора.

В «Ласке сумрака» уровень напряжения столь же высок, но это, пожалуй, единственное, что роднит приключения Мередит и Аниты. Тем более что приключения Блейк — это цепь отдельных сюжетов, связанных общими персонажами. А цикл о принцессе фэйри явно представляет собой цельную историю. И если первая часть знакомила нас с окружением, то вторая служит завязкой интриги: наконец проявляют себя сильные мира сего, становятся понятны мотивы некоторых из них, а на горизонте маячит возможная война между двумя дворами фэйри.

В то же время, «Ласка сумрака» — не самостоятельное произведение, а лишь важная глава в масштабной истории, которая началась, надо признать, не слишком удачно. Какой окажется серия в целом, судить сложно по крайней мере до появления на русском следующей части истории, но надежды на удачную кульминацию и развязку похождений Мередит теперь уже не беспочвенны.

ЦИТАТА

Мы поцеловались в облаке растущей энергии. Она текла из наших губ, когда он склонился надо мной и я подняла лицо навстречу его губам. Поцелуй лег бархатным теплом на губы, потом внутрь рта, и сила Галена полилась по горлу и дальше в глубь тела.

Итог: неожиданно увлекательный роман. На пользу книге пошел и меньший по сравнению с последними работами Гамильтон объем: в «Ласке сумрака» почти нет эротической «воды», а вот стиль и интрига, характерные для ранних произведений писательницы, присутствуют в полной мере.

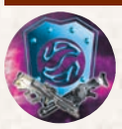
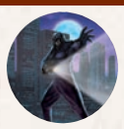
СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА МФ: 7

Дмитрий Злотницкий

СЕРЕБРЯНЫЙ БОЙ

ВАСИЛИЙ ГОЛОВАЧЕВ
ВЕДИЧ

Боевая фантастика, городское фэнтези

Роман ● **Обложка:** *В. Бондарь* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2007* ● **Серия:** *«Абсолютное оружие»* ● **378 стр.** ● **55000 экз.** ● **«Катарсис», часть 5**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

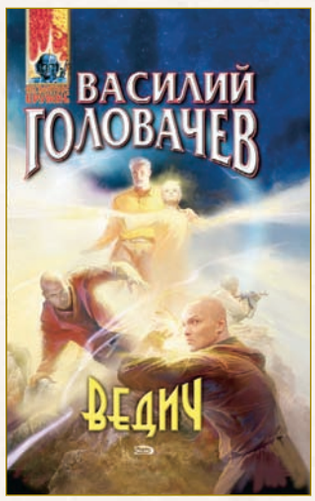
- Сергей Лукьяненко, цикл о Дозорах
- Роман Афанасьев, цикл «Астрал»

Шесть лет поклонники автора ничего не слышали о Катарсисе — современной организации волхвов, занятой очисткой России от всякой темной иноземной мерзости и служителей Сатаны. И вот Головачев возвращается к этой благодатной теме. Серебряный мальчик Сергий (см. роман «Гарантирую жизнь») — ведич, юный маг, не прошедший посвящения в волхвы. До этого светлого мига мальчик воспитывался в школах Шершнева для одаренных детей, но даже в этих обителях чистоты и традиций становится жарко: школу атакуют бандиты всех мастей, олигархи и колдуны. И вот наступает время, когда волхвам и витязям-коммандос надо сопроводить Сергия в русскую глухомань для обряда инициации.

Признаться, местами роман даже затягивает: микс из древней Руси и современности получился качественный. Витязи не брезгуют современной техникой, гоняют на машинах, размахивают психотропными излучателями, общаются в астрале. Никуда не деться и от сравнения с Дозорами, ну да бог с ним — городское фэнтези нынче в моде. Роман пересыпан древнерусскими словами, всеми этими «тямами», «боливаками» и «непроглядами». Стильно — славянская тема проработана на пять с плюсом. Как всегда, главные персонажи плакатные: либо плохие, либо хорошие, — а вот второстепенные намного ярче. Например, жены-берегини витязей — столько лирики и эротизма, столько домашнего уюта и теплоты! Даже засомневался — Головачева ли читаю? Вот только оттолкнул немного ощутимый пинок по православию. Ну… Кому-то христианство милее, кому-то — древнерусское многобожие, о вкусах не спорят.

ЦИТАТЫ

- Существует справедливый баланс: женщины чаще говорят глупости, мужчины чаще делают.
- Ищу смысл жизни… Найду — перепрячу, без него жить легче.
- Теоретически любой сперматозоид может стать директором компании.
- Мастера гастрономии предложили им зефир из лангустов, жареное филе цесарки, сервированное галетами из сельдерея и соусом из малины, белужью икру «Альмас» на теплых оладьях со свежей земляникой, стерлядь по-петергофски, сорбет из эстрагона и грушевой настойки, косулю под трюфельным соусом, сервированную пюре из топинамбура и клубники под черным перцем под соусом бальзамик.



Итог: к жанру городского фэнтези автор отнесся серьезно — роман получился насыщенным и крепким. Думаю, поклонники Головачева и славянофилы-язычники уже в экстазе.

СЮЖЕТ	8
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	5
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 7

Джей Ирин

ВЕЧНОЕ ВОЛШЕБСТВО РОМАНТИКИ

МЭРИ СТЮАРТ. НЕ ТРОГАЙ КОШКУ
MARY STEWART. TOUCH NOT THE CAT

Романтический детектив с элементами мистики

Роман ● **Перевод:** *М. Кононов* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2007* ● **Серия:** *«Мона Лиза»* ● **368 стр.** ● **5100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● возьмите любой романтический детектив, добавьте телепатию и сделайте поправку на наличие у Стюарт писательского таланта

Мэри Стюарт известна у нас прежде всего благодаря трилогии о Мерлине: еще в далекие девяностые ее «Хрустальным гротом», «Полыми холмами» и «Последним волшебством» зачитывался едва ли не весь бывший Союз. Это были одни из первых книг фэнтези, прорвавших «железный занавес», — и, к счастью, знакомство с жанром началось с качественной литературы.

А вот для самой Мэри Стюарт путь в литературу начался с книг отнюдь не фэнтезийных. Имя себе она сделала на детективах и любовных романах. «Не трогай кошку» (1976) относится и к тем, и к другим. Это романтическая история о девушке, которая наделена даром слышать чувства и мысли своих родственников, представителей древнего английского семейства. Отец юной Бриони гибнет в автокатастрофе, и его смерть влечет роковые изменения в судьбе девушки. В последние минуты жизни отец попытался предупредить о чем-то дочь — но хотя его слова кропотливо записал полицейский, понять их смысл сложно. Ясно лишь одно: Бриони угрожает опасность!..

ЦИТАТА

— Я сделал копию, просто на всякий случай. Вы можете потом сравнить, если хотите.

Копия была отпечатана без попытки уловить смысл — просто строчки расставленных в кажущемся беспорядке слов и фраз:

«Бриони. Скажите Бриони. Скажите ей. Говард. Джеймс. Должен был сказать. Бумага, она в ручье Уильяма. В библиотеке. Эмерсон, ключи. Кошка, там кошка на полу. Карта. Письмо. В ручье».

Здесь запись прерывалась и дальше начиналась с новой строки:

«Скажите Бриони. Моя маленькая Бриони, будь осторожна. Опасность. Я чувствую это. Должен сказать тебе, но нужно быть уверенным. Я говорил ее (неразборчиво). Возможно, мальчик знает. Скажите мальчику. Траст. Положись. Поступить правильно. Благословение».

Итог: таинственный возлюбленный, древние семейные тайны, лабиринт и поиски в библиотеке, предательство и, конечно же, счастливый финал. Использовав все эти привычные для жанра элементы, Стюарт написала хороший, но отнюдь не выдающийся роман. Типичный романтический детектив с элементами мистики: не пожалеете, если скоротаете за его чтением пару вечеров, но вряд ли захотите когда-нибудь перечитать. И самое удивительное, что «Не трогай кошку» был написан между «Полыми холмами» и «Последним волшебством». Не сравни я даты, решил бы, что это один из дебютных романов писательницы!

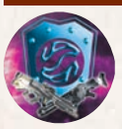
СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: **7**

Владимир Пузий

ПО ФЕНЕ БОТАТЬ МОГЁШЬ, САЛАГА?

ЕВГЕНИЙ ГАРКУШЕВ, АНДРЕЙ ЕГОРОВ
БУНТ ПРИ БЕТЕЛЬГЕЙЗЕ



Юмористическая космическая фантастика

Роман ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Русский фантастический боевик»* ● **480 стр.** ● **8000 экз.** ● **«Космический капкан», часть 2**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Игорь Чичилин «Переполох в Галактической полиции»
● отчасти — Дуглас Адамс «Автостопом по Галактике»

Если вы ожидаете сюжетное продолжение «Космического капкана», то, скорее всего, будете разочарованы, потому что в этой книге вас встретит совершенно новый персонаж. Лжец и болтун, неудачливый игрок и аферист, трус, предатель и самовлюбленный хитрец, весьма неприятный типчик, с которым лучше не иметь никаких дел и который заботится только о личной выгоде. Эдик по кличке Цитрус, он же Апельсин козявистый, он же Крендель беспонтовый, он же Чмо болотное, он же Мамбусианский хорек… Помните Промокашку из легендарного сериала «Место встречи изменить нельзя»? Вот наш Эдик очень на него похож, только все же будет поумнее и расчетливее. Да и природа зачем-то одарила пройдоху соответствующими талантами, которые резко отличают его от остальных космических каторжников — косков.

Язык, как известно, далеко может довести, и нашего героя чрезмерная болтливость доводит до ручки — не в переносном смысле, а в прямом: Эдик лишается руки. Обвиненный в убийстве и приговоренный к 132 годам, он попадает в колонию для особо опасных преступников — на астероид недалеко от звезды Бетельгейзе. Читателям «Космического капкана» знакомо это местечко. В колонии Эдик становится королем игорного бизнеса, но после смены лояльного начальника Козлова на жесткого немца Мюллера халяве приходит конец — этому уже баблоса не забашляешь. В ходе разгоревшегося бунта косков Эдик со своим телохранителем Дылдой — великаном-придурком — угоняет транспортник с золотом… Проблем это ему только прибавит.

Ценителям чистого русского языка роман вряд ли понравится — уж слишком много «фени», которая местами, кажется, взята из российских телесериалов. Юмор, умело вплетенный в книгу, своеобразен и сатиричен, хотя порою опускается ниже плинтуса, а очередное признание Дылды в любви к резиновой женщине надоедает. Авторы профессионально воссоздали картину тюрьмы и характер героя, который вечно попадает в забавные и почти безвыходные ситуации, но сочувствовать ему все равно не хочется.

ЦИТАТЫ

● Если твое дело труба, пойдешь на любое преступление, чтобы только продлить свое существование.
● «Я в законе. Меня парочкой беспонтовых беспредельщиков не напугаешь. Быстро всех к порядку приведу» (Седой).

Итог: развлекательное чтиво приличного уровня, легкое и живое. Для отдыха и улыбки в самый раз, но в целом слабее первой книги

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **7**

Андрей Кожухов

«УПЫРИ И ВУРДАЛАКИ СОТОВАРИЩИ ЕГО...»

ЭНН РАЙС. МЕРРИК
ANNE RICE. MERRICK

Мистика

Перевод: *Е. Коротнян* ● **Издательства:** *«Домино», «Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Мистика»* ● **464 стр.** ● **7100 экз.** ● **«Вампирские хроники», часть 7**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● отчасти — Брэм Стокер, «Сокровище семи звезд»

Отзывы на любую книгу Энн Райс изобилуют эпитетами «таинственный», «загадочный», «колдовской»… и, как правило, эти характеристики не так далеки от истины. Вместе с тем «долгоиграющие» циклы этого автора зачастую сложно читать подряд: сознание отказывается воспринимать настолько большие объемы гремучих смесей романтического и плотского, разумного и чувственного, истории и мистики.

«Вампирские хроники» Райс, целый эпос о бессмертных ночных существах, занимают заметное место не только в современной литературе. Фильм «Интервью с вампиром» считается культовым, а экранизация «Царицы проклятых» стала событием в мире рок-музыки. Нет ничего удивительного в том, что любая книга Энн Райс привлекает к себе внимание поклонников жанра.

«Меррик» — книга для «Вампирских хроник» необычная. Да, это история, рассказанная вампиром, но если уточнить это определение, его смысл изменится до неузнаваемости:

«Меррик» — история, рассказанная вампиром из Таламаски о колдунье вуду из клана Мэйфейр.

Уже такая постановка сюжета может заинтриговать тех, кто знаком с творчеством писательницы. И позволить автору «выехать» на удачной идее. Любому *другому* автору.

Лавры «королевы мистики» достались Энн Райс не за одно только превосходное знание истории искусства. Писательница умудрилась соединить под одной обложкой темный мир бессмертных и колдовской мир ведьм, приправить религией вуду, завязав сюжет на истории жрицы кандомбле, и сотворить изо всего этого разноцветья удивительную книгу. В ней есть узнаваемые персонажи: теперь уже почти всесильный Лестат, переживший историю с Похитителем тел бывшей Верховный глава Таламаски Дэвид Тальбот, человечный вампир Луи. При этом «Меррик» — это не история «одной жизни» ведьмы из клана Мэйфейр и не просто нарезка чувств, как это бывает у Райс, а полноценное, проникнутое личностными переживаниями героев повествование. Неспешно разворачивающийся сюжет переносит читателя то в джунгли Гватемалы, то в современный Новый Орлеан, то в Лондон, и до последней страницы разматывается клубок историй о жизни, смерти, религии, магии и борьбе за выживание.

Итог: есть книги, которые прочитываешь за один вечер, не особенно вникая в содержание, — просто для того, чтобы поставить в сознании «галочку»: да, это я прочел, ознакомился. С «Меррик» так «ознакомиться» не получится. При желании ее можно прочитать за один присест — но очень уж хочется растянуть чтениена два, три вечера… Пожалуй, со времен «Интервью с вампиром» эта рассказанная на ночь сказка Энн Райс — одна из самых сильных: хорошее, неторопливое, по-настоящему «вкусное» чтение.

ЦИТАТЫ

● «Мы бдим. И мы всегда рядом» (девиз Таламаски).

● — А как же соседи? — робко спросил я, не придумав ничего лучше.
— Я никогда не боялась соседей, — с улыбкой ответила Меррик. — Скоро ты убедишься, Эрон, что соседи начнут бояться меня.
(Из письма Эрона Лайтнера).

Это интересно

Во многих интервью Райс признавалась, что образом, вдохновившим ее на создание вампира Лестата, стал андроид Рой Бетти из фильма Ридли Скотта «Бегущий по лезвию». Именно на момент описываемых в «Меррик» событий Лестат больше всего, нежели за весь цикл, напоминает нечто не столько неживое, сколько нечеловеческое и во многом всемогущее.

Присутствуют

● вампиры
● ведьмы
● призраки

Отсутствуют

● магия и меч
● высокие технологии
● Ван Хельсинг

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: 8

Ксения Голубкова

Корпорация Сомбра

ЯРОСЛАВ ВЕРОВ

ЗАКАТ ВСЕЛЕННОЙ

Апокалипсис начинается...

Приобрести книги можно в Интернет-магазинах

www.sombra.ru
(магазин издательства)

www.colibri.ru, www.ozon.ru

На правах рекламы

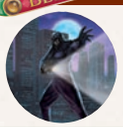
«МЫ ТАКИЕ РАЗНЫЕ...»

ОЛЬГА ГРОМЫКО, АНДРЕЙ УЛАНОВ
ПЛЮС НА МИНУС

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

Городское фэнтези, иронический детектив

Роман ● **Обложка:** *О. Бабкин* ● **Издательство:** *«Альфа-книга», 2007* ● **Серия:** *«Фантастический боевик»* ● **405 стр.** ● **35000 экз.**



ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Ольга Громыко «Верные враги»
- Андрей Жвалевский, Евгения Пастернак, цикл «М+Ж»
- детективы Иоанны Хмелевской

Ольга Громыко — не первый и, думается, не последний писатель, попавший в капкан читательского пристрастия к сериалам. Очень уж симпатичны ее Вольха и Лен… но потакание естественному для читателя желанию вновь и вновь встречаться с любимыми героями для хорошего автора смерти подобно. И даже не в том дело, что писать одно и то же надоедает, — просто в известном до мелочей мире остается слишком мало возможностей для авторского роста.

Громыко оставаться в белорском капкане не пожелала. Уже «Цветок камалейника» стал вызовом фанатам В. Редной, доказательством: этот автор хочет и может расти. Но «Плюс на минус» даже после «Камалейника» выглядит откровенной провокацией!

Во-первых, это — роман, написанный в соавторстве. Причем соавтор, Андрей Уланов — писатель с вполне сложившимся, ярким стилем, со своим набором излюбленных тем и методов. И для совместного романа авторы выбрали «нейтральную территорию»: жанр и сюжет, время и место действия, равно неожиданные для читателей и Громыко, и Уланова.

Во-вторых, от собственно фэнтези здесь остались рожки да ножки. Перед нами — детектив, история любви, юмор и психологическая драма в одном флаконе — в ярком фантике столь популярного нынче городского фэнтези.

И наконец, в-третьих, насыщенность этого романа «конъюнктурными дразнилками» достаточно велика для того, чтобы заподозрить авторов в сознательном «вызывании огня на себя». Здесь и чеченский опыт Сани, и хрестоматийно-продажные, повязанные с мафией политики, и даже вскользь брошенная насмешка: «Речной дозор, всем выйти из воды!». Соавторы словно говорят: «Принимайте нас такими, какие мы есть, или читайте что-нибудь другое!».

Так что же предлагает нам новый писательский дуэт?

Саня, герой Андрея Уланова, вернулся с чеченской войны.

Леночка, героиня Ольги Громыко, разруливает конфликты людей и нежити.

Его предала любимая девушка.

Ее обманул любимый мужчина.

Она — «фифа-блондинка».

Он — «больной на голову алкоголик».

С этой минуты они — напарники.

Авторы о героях

Ольга Громыко: «У меня к Ленке вообще очень неоднозначное отношение. Она — *не я*. Шелена, Вольха — я. А Ленка осталась загадкой, я ее отпустила, как чужую, и все… Я, когда книга закончилась, месяц ходила и плакала: блин, ну бывает же, как людям везет с любовью! И, пожалуй, я ей завидую. Она лучше меня, намного… не знаю, смогла бы я принять такого Саню…»

Андрей Уланов: «Для меня Саня Топляков стал, пожалуй, самым неоднозначным персонажем за всю писательскую карьеру. Так уж получилось. Иной раз я и сам удивлялся: а что такая замечательная Леночка нашла в этом контуженном? Мало ли вокруг нормальных мужиков…

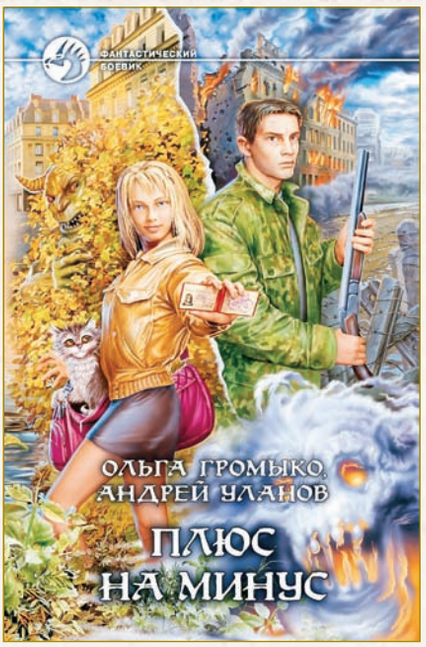
А с другой стороны, он это счастье заслужил. От и до. Потому что тоже замечательный. В своем роде».

Завязка в откровенно голливудском духе: мол, огрызаться друг на друга можете в свободное время, а работать все равно будете вместе! Но одной работой дело не ограничится. В первый же совместный выезд новоиспеченные коллеги попадут в такую переделку, что на свободном времени придется поставить жирный крест. Если, конечно, нет желания расстаться со свободой, а то и с жизнью…

Они будут скрываться от милиции, неизвестных убийц и — на всякий случай — от собственного начальства. Они будут искать улики, разбираться, кто и зачем втянул их в «мокрое» дело, и пытаться выжить. И окажется, что «фифа-блондинка» в совершенстве владеет русским матерным (работа такая!), уверенно водит машину, увлекается рыбалкой и не боится пойти в разведку. А «параноик и контуженый псих» умеет не только добыть кролика, но и приготовить из него рагу, и вообще рядом с ним — надежно и спокойно. Она разбирается в повадках нежити, у него — боевой опыт, и оба умеют действовать решительно. И, что удивительней, — слаженно. Идеальные напарники.

Идеальная пара.

Да, как принято в «ироническом» детективе (особенно с блондинкой в героинях!), Саня и Леночка понаделают изрядно глупостей. Как положено в детективе серьезном, в этой истории сыграет каждая деталь, даже на первый взгляд совершенно несущественная. Как модно в городском фэнтези, здесь есть Контора, куда более могущественная, чем кажется людям со стороны и даже некоторым ее сотрудникам. Но все-таки «Плюс на минус» — не об этом. Не о сложностях контроля над нежитью, не о погонях и поисках улик, и даже не о счастливой любви. Прежде всего это книга о понимании и принятии другого. О том, как сложно бывает оставаться вместе двум настолько разным людям, как трудно любить не «за», а «вопреки», спасать от шальных пуль и дурных снов, ссориться и мириться, настаивать на своем и идти на уступки. И если герои романа оказались в этом мудрее нас с вами, давайте не будем говорить «это фантастика!», а немного у них поучимся…



ЦИТАТЫ

- «Нет уж, ребята, больше вы меня на дешевый развод не купите — я заранее выяснил: тут не заповедная зона, можно и костры жечь, и купаться. Так что идите добывайте себе на водку в другом месте!» (светлый эльф Игуариан).
- «Надо пригрозить ему, что если он нас хоть пальцем тронет, то милиция получит неопровержимые доказательства его преступлений!» (Лена).
- «Лен, да ты не пугайся, она ж ручная, тьфу, в смысле — безопасная. Привычка у меня такая — гранату в кармане таскать» (Саня).
- «Короче, нет в доме мужика — вот баба и распоясалась!» (домовой Федька).

Итог: «Плюс на минус» настолько непохож на сольные книги Ольги Громыко и Андрея Уланова, что можно сказать: здесь имеет место не сложение сильных сторон соавторов, а их умножение. Безусловно удачный опыт, и хочется надеяться, что Андрей и Ольга на этом не остановятся.

Присутствуют

- крутой герой и ехидная героиня
- русалки, домовые, привидения, ролевики
- стрельба, погони, трупы

Отсутствуют

- закулисные игры крутых магов
- вампиры и оборотни
- параллельные измерения и пришельцы из космоса

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **9**

Алла Гореликова

ЭПАТАЖ ПО-АМЕРИКАНСКИ

ВИТПАНК
WITPUNK

Фантастика, постмодернизм

Антология ● **Составители:** *М. Халперн, К. Лалюмьер* ● **Обложка:** *Н. Хаджи* ● **Перевод:** *В. Иванов* ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* ● **Серия:** *«Альтернатива. Фантастика»* ● **416 стр.** ● **3000 экз.**

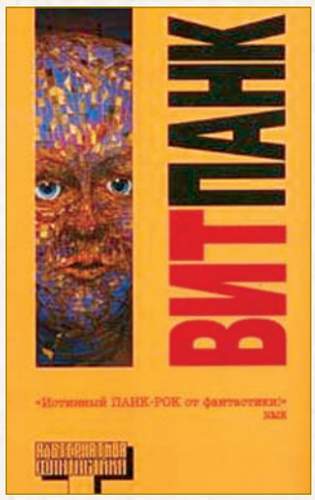
ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- рассказы Роберта Шекли
- Курт Воннегут «Колыбель для кошки»
- сборник Владимира Сорокина «Пир»
- сборник Виктора Пелевина «Желтая стрела»

Мало найдется любителей фантастики, не знакомых с киберпанком. Чуть больше тех, кто ни разу не слышал про стимпанк. А что же такое витпанк? Ответ на этот вопрос может дать одноименный сборник американской фантастики.

За занавесом предисловия скрываются 26 историй, каждая из которых — своего рода вызов. Принимая разнообразные формы фантастической литературы, от городского фэнтези до постмодернистской фантасмагории, произведения витпанков носят эпатирующий, а иногда и провокационный характер. Увесистый булыжник в огород протестантской церкви — рассказ Джеймса Морроу «Благоприятные яйцеклетки», где на фоне традиционной для НФ темы глобальной катастрофы открывается новая, чудовищная сущность неортодоксальных христианских конфессий. Постмодернистские этюды Алена М. Стила («Охотник на игрумов») и Майкла Арсенолта («Самый обычный Хеллоуин») сменяются словоблудием гротескных зарисовок Джеффри Форда, удачно контрастирующих с мистическими анекдотами Уильяма Б. Спенсера («Огни Армагеддона») и Уильяма Сандерса («Кишение. Или на берегу моря с Марвином и Шарлоттой»).

Для витпанка нет запрещенных тем. Чем более шокирующим и откровенным будет действо, тем лучше! Однако не стоит забывать, что новый термин состоит из двух частей. Слово *wit* значит «ум, сметливость, сообразительность», а также — «остроумие, юмор с ироническим оттенком». И действительно! В мрачноватой, неуютной вселенной витпанка, где люди редко выигрывают даже на своем поле, тем не менее остается место для остроумной сатиры и здоровой иронии. Ведь улыбка, пусть и печальная, — подчас единственная защита от недружелюбной действительности.



Итог: нетривиальная, вызывающая, шокирующая, но чрезвычайно увлекательная книга. Рекомендуется всем любителям фантастики, обладающим чувством юмора и крепкими нервами.

ОЦЕНКА МФ **8**

Николай Калиниченко

Это интересно

- В антологию вошли рассказы таких известных писателей-фантастов, как Роберт Силверберг («Аманда и пришелец») и Пол Ди Филиппо («Научная фантастика»).
- Книга снабжена не только предисловием составителей и подробными разъяснениями переводчика, но и биографиями всех вошедших в сборник авторов с указаниям их публикаций.

ПРОБЛЕМЫ БЕССМЕРТНЫХ

СТЕФ СВЭЙНСТОН. ГОД НАШЕЙ ВОЙНЫ
STEPH SWAINSTON. THE YEAR OF OUR WAR

Фэнтези

Роман ● **Обложка:** *С. Юлл* ● **Перевод:** *Е. Мишкинюк, И. Мяч* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2007* ● **Серия:** *«Короли Fantasy»* ● **464 стр.** ● **5100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Чайна Мьевиль «Вокзал потерянных снов»
- Мервин Пик, трилогия «Горменгаст»

Четырехземелье вот уже две тысячи лет ведет непрерывную войну с двухметровыми Насекомыми. Никаких переговоров и объяснений, лишь постоянные сражения за жизнь и территорию. Про инсектоидов почти ничего не известно, они выступают в роли безликих врагов, местных аналогов «орд Темного Властелина». Не проиграть в кровопролитной войне людям помогает Замок, где собирается Круг бессмертных — пятьдесят лучших в чем-то существ и их супруги. Повествование ведется от лица бессмертного полукровки-наркомана Янта, самого быстрого жителя Четырехземелья, которому суждено случайно сыграть очень важную роль в грядущих событиях.

Обрести вечную жизнь под силу каждому смертному — для этого надо «просто-напросто» проявить себя лучшим в какой-либо области. Естественно, в такой ситуации каждый неординарный житель Четырехземелья будет стремиться войти в Круг. Вокруг этого, собственно, и закручен сюжет книги. Гениальный музыкант Свэллоу хочет стать бессмертным, но Император — глава Круга и наместник бога — не считает достижения в музыке достойным поводом для этого. Властолюбивая Ата, жена бессмертного и порядочная стерва, считает себя лучшим мореходом, нежели муж, который, по ее мнению, лишь присваивает чужие достижения, и хочет доказать это. Данлин, король Авии, одной из частей Четырехземелья, тоже хочет жить вечно и ради великой славы бросается в самое пекло сражений.

Казалось бы, интересный материал, неплохие идеи, очень яркая фантазия — что же мешает писательнице блистать по всему миру? Ответ прост — исполнение выходит на три порядка слабее задумок. Сюжет до некоторого момента вовсе отсутствует, а в конце концов и вовсе может быть пересказан без потерь на одной странице. У Свэйнстон не выходят ни политические интриги, ни крупные сражения, ни мелкие бои. Катастрофичны второстепенные персонажи — особенно это заметно на примере Императора. Впрочем, ответственность за неразбериху на страницах романа писательница может смело разделить с переводчиками.

Итог: сочетание джинсов, футболок и героя-наркомана с доспехами, Замком и каравеллами вкупе с интересной темой не обязательно дают в результате сильное произведение.

СЮЖЕТ	5
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	6

ОЦЕНКА МФ **7**

Константин Бобов

Это интересно

В 2005 вышло продолжение романа — No Present Like Time. В апреле появится в продаже и третья часть цикла — The Modern World.

ЧУДО — ТОВАР ШТУЧНЫЙ

КОНСТАНТИН АРБЕНИН
СКАЗКИ

Современные сказки, фантастические притчи

Сборник ● **Обложка:** *К. Арбенин, А. Лапшин* ● **Издательство:** *«Лань», 2006* ● **Серия:** *«Мир культуры, истории и философии»* ● **128 стр.** ● **2000 экз.** ● **Книга комплектуется компакт-диском**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Евгений Шварц «Тень», «Обыкновенное чудо»
- Феликс Кривин «Ученые сказки»
- Ольга Лукас «Золушки на грани»

Новый сборник прозаических произведений лидера и автора всех песен питерской группы «Зимовье зверей» — это россыпь коротеньких (в среднем по две-три странички) необычных историй. Впрочем, и для такого рода произведений сказки Арбенина весьма нестандартны. Необычное — сказочное и фантастическое — здесь всегда соседствует со вполне привычным и, может быть, поэтому выглядит настолько обыденным. В мире Константина Арбенина живут сантехники и волшебники, телемастера и драконы, фотографы и инопланетяне, вахтеры и сфинксы — и никто никому не удивляется. Но главный герой каждой из представленных в книге историй — это парадокс. Сюжеты поражают неожиданностью, образы — оригинальностью.

Пришельцы похищают влюбленного юношу и увозят его в космос: их пониманию недоступно, что для молодого человека без его возлюбленной «три недели — вечность». Ученый уезжает на необитаемый остров, чтобы ему не мешали изобретать, а когда его находят — нещадно разрушает все созданное им. Муж поэтессы ревнует ее к «музу» — то есть к музе мужского пола; он не догадывается, что «муз» — это он сам. Радиолюбитель строит на балконе космический корабль, но это не предел — в его планах еще и машина времени. Воздушный шарик улетает далеко за пределы земной атмосферы и передает привет от девочки ее папе, который «работает космонавтом».

Арбенин — мастер придумывать остроумные и, что немаловажно, поучительные истории. Они и детям интересны, и для взрослых не скучны — универсальное семейное чтение. Жаль только, мало. Но что поделать: чудо — товар штучный.

Эти сказки можно читать по одной, смакуя каждый оригинальный сюжетик, впитывая его индивидуальный вкус и оттенок. А можно проглотить все содержимое небольшой книжечки, все сказки — а их почти полсотни — запоем, одним глотком. И ощутить — в обоих случаях — приобщение к волшебству, как будто сказка заглянула в наш обыденный мир.

Итог: поэт и музыкант Константин Арбенин все громче заявляет о себе как о прозаике — тонком стилисте и ярком выдумщике.

Это интересно

«Сказки» — уже вторая книга прозы Арбенина и седьмая книга автора вообще (остальные пять — стихи и тексты песен). Константин поддерживает приятельские отношения с известными фантастами Сергеем Лукьяненко (который регулярно цитирует его в произведениях) и Леонидом Кагановым. Группа «Зимовье зверей» — частый гость фестивалей фантастики «Роскон» и «Интерпресскон».

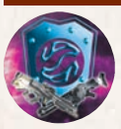
СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Андрей Щербак-Жуков

САМАЯ ОПАСНАЯ ПРОФЕССИЯ

РИЧАРД МОРГАН. СЛОМАННЫЕ АНГЕЛЫ
RICHARD MORGAN. BROKEN ANGELS



Фантастический боевик, киберпанк

Роман ● **Перевод:** *Д. Кунташов* ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* ● **Серия:** *Science Fiction* ● **541 стр.** ● **4000 экз.** ● **«Такеши Ковач», часть 2**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Нил Эшер «Звездный дракон», «Звездный рубеж»

26 век, далеко не лучезарное будущее. Расселившиеся по космосу люди объединены тоталитарным Протекторатом, где заправляют хищные корпорации. Мир напоминает футуристическое аниме — люди почти утратили человеческую сущность: они с легкостью меняют тела, насыщенные бионическими имплантами, на случай гибели записывают разум в «черные ящики», способны обитать в виртуальном пространстве. И без конца воюют… Такеши Ковач — достойный сын безжалостного века. Вырос в трущобах. Воевал. Стал Посланником, способным моментально приспособиться к любому телу, необходимому для выполнения задания. А после отставки пошел в наемники. И вот, подавляя восстание на планете Санкция IV, Ковач получает выгодное предложение.

В космосе человечество идет по следам погибшей расы марсиан. Марсианские артефакты стоят бешеных денег, поэтому одной из самых прибыльных и опасных профессий оказалась археология. Ковачу предлагают стать партнером по продаже уникального артефакта — Врат, ведущих к марсианскому звездолету. Трудно даже представить, сколько стоит эта находка! Но нужно иметь очень острые клыки, чтобы уцелеть в такой сделке, — вот почему понадобился прожженный вояка Ковач.

Автору удалось создать достоверный образ главного героя — циничного и умного солдата-убийцы, который, при всей любви к деньгам, сохранил в душе осколки долга и человечности. Когда необходимо, Ковач беспощаден, но ему чужда бессмысленная жестокость. Он профессионал — в лучшем смысле этого слова. И даже самое коварное предательство не способно его остановить. Хотя оставаться человеком в джунглях — самая опасная профессия…

Итог: качественный боевик с хорошо прописанными героями. Правда, с налетом безысходности, ибо мир — сущая клоака. Напоминает вестерн в духе «Непрощенного»: герой хорош потому, что способен быть меньшей сволочью, чем остальные. Но в мире слепых и одноглазый — король…

Пестрота на книжной полке

Первый роман о Коваче, «Видоизмененный углерод», вышел у нас в 2005 году в ныне почившей серии фантастики малого формата в мягком переплете. «Сломанные ангелы» — одна из первых книг новой серии: твердая обложка, тиснение… Интересно, в каком виде у нас издадут третью часть цикла?

СЮЖЕТ	9
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Борис Невский

ТЕНИ ПРОШЛОГО

МИХАИЛ КОСТИН
ОХОТА НА ИЗБРАННОГО

Приключенческое фэнтези

Роман ● Обложка: *М. Жалнина* **● Издательство:** *«Радуга», 2007* **● 480 стр. ● 3000 экз. ● «Хроники Этории», часть 1**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Кристофер Паолини «Эрагон»
- Маргарет Уэйс, Трэйси Хикмэн «Драконы осенних сумерек»

Если не брать во внимание классиков — Стругацких, Беляева, Булычева, Ефремова — то русских фантастов, издающихся на Западе, можно пересчитать по пальцам одной руки. Лукьяненко, Перумов и... еще несколько фамилий, нашему любителю фантастики вовсе незнакомых. Автор «Охоты на Избранного» Михаил Костин — среди этих последних. Первая часть «Хроник Этории» вышла в Соединенных Штатах еще в 2003 году, а до родных берез да осин добралась только сейчас. Откровенно говоря, мне не совсем понятно, почему издательство «Радуга» выпустило книгу именно под этим названием: оригинальное The Shadows Of The Past куда лучше отражало суть романа и не вызывало избитых ассоциаций со «Звездными войнами», «Матрицей» и прочими произведениями об избранниках судьбы. По правде говоря, никакого Избранного на страницах книги Костина нет, а если и есть, то он упорно маскируется под обычного приключенца и не подозревает о собственной исключительности.

Поначалу роман производит впечатление традиционного приключенческого квеста, каким цена грош за дюжину в базарный день. Главному герою Мишуку Ллойду, сыну купца из провинциального городка, снятся странные сны, в которых он с друзьями сражается против разнообразных порождений мрака. В одну прекрасную ночь он, словно наяву, видит, как грабят караван его отца, спутников убивают, а сам отец со старшим братом Мишука попадают в плен к неизвестным. Сон оказывается пророческим: спустя некоторое время в город приезжает местный феодал и рассказывает о случившемся. Мишук с друзьями отправляются расследовать происшествие, и цепь случайных совпадений приводит юношей к раскрытию заговора сектантов, который угрожает всему цивилизованному миру. По мере того, как сюжетная пружина раскручивается, глобальная интрига обрастает новыми чертами: в Нормандии, родном королевстве героев, начинается борьба аристократов за власть, загадочные провокаторы разжигают войну между Северной Империей и Ломбардией, в происходящее вмешиваются давно забытые людьми расы лесных и подземных жителей, и все отчетливее пахнет якобы исчезнувшей много веков назад магией. Ближе к концу книги сюжет преподносит не один сюрприз, а мир, выглядевший стандартной фэнтезийной декорацией, приобретает заметный объем. И пусть общий уровень романа все-таки оставляет желать лучшего, уже то, что автор в пределах одного тома демонстрирует творческий рост, выделяет его из общей массы фэнтезийных дебютантов.

ЦИТАТА

— Ну да, задача спасти мир, — Айк ухмыльнулся. — Не хочу никого обидеть, но мы — простые парни из маленького нормандийского города. Такие великие цели не для нас, это дело рыцарей или седовласых мудрецов.

— Да, мы были простыми парнями, когда ушли из Виллона. Но теперь мы оруженосцы. Мы разведали кое-что об алавантарах, мы вывели на чистую воду сира Мэта. Сейчас мы пересекаем половину Этории по приказу самого герцога Буаского. Разве это ничего не значит?

Это интересно

«Охота на Избранного» — не первая книга Михаила Костина, вышедшая на русском языке. В прошлом году издательство «АСТ» выпустило его совместный с Александром Кацурой роман «Волшебная реликвия», написанный, в сущности, по тем же канонам приключенческо-героического фэнтези, что и «Охота...».

Вместе с тем, «Охота на Избранного» позволяет подметить определенные тенденции, характерные для той ниши фантастических книг, которую на Западе заполняют межавторские циклы новеллизаций, а в нашей стране — многочисленные романы «массовых» серий. Многие темы и приемы, использованные в книге Костина, уже стали общим местом для подобных произведений.

Сегодня за фантастическое перо берутся, как правило, молодые люди, часто только-только разменявшие третий десяток, что дает некоторым критикам повод упрекнуть их литературные опыты в определенной инфантильности. Грешит ей и «Охота на Избранного». Фактически, единственный выбор, который молодые герои книги делают самостоятельно, — это решение отправиться на поиски отца и брата Мишука, несмотря на запрет родителей. Не проходит и пары дней «свободного полета», как на сцене появляется опытный оруженосец Миня Эмиль, который берет на себя руководство группой. Опекуны меняются, но суть остается прежней: Мишук постоянно находится под присмотром более опытных, тертых жизнью персонажей. И кроме того, за ним постоянно приглядывает могущественная волшебница из расы аалов.

Еще одна особенность — привнесение в пусть и условное, но все-таки средневековье, элементов современного мира. Путешествуя по Этории, герои встречают знаки с формулировками вроде «На следующем перекрестке движение только на север», обсуждают пробки на дорогах

и ставят лошадей в пронумерованные стойла, как на автостоянке. С одной стороны, подобные анахронизмы можно списать на фэнтезийность мира. С другой — без них вполне можно было бы обойтись.

Убийственная серьезность повествования, отсутствие заметных (не говоря уже об удачных) шуток и комических персонажей — пожалуй, главный недостаток «Охоты на Избранного». Есть здесь и целые главы без единого диалога, и плоские персонажи, и совсем уж необъяснимые случайности. А вот характерного для многих современных авторов воинствующего атеизма — к счастью, нет. В этом отношении книга тяготеет скорее к западной традиции фэнтези: есть и религиозные фанатики, есть и спокойная, разделяемая всеми «хорошими парнями» вера в Духа.

Итог: в сущности, перед нами еще один фэнтезийный дебют — не лучший, но и не самый плохой. До мастеров жанра Михаилу Костину еще далеко, но первый шаг на этом пути автор уже сделал. «Охота на Избранного» демонстрирует, что у автора есть неплохой потенциал, и дает надежду на то, что в следующих томах «Хроник Этории» этот потенциал будет реализован в полной мере.

Присутствуют

- угроза с севера
- пророчество
- телепатия
- верность и предательство
- романтизация средневековья

Отсутствуют

- эльфы, гномы, драконы
- фэнтезийная магия
- развитие характеров
- развязки сюжетных линий
- неоднозначные злодеи

СЮЖЕТ	6
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 7

Тимофей Петров

СМЕРТЬ В ЗВЕЗДНОМ ЭКСПРЕССЕ

ТИМОТИ ЗАН. НОЧНОЙ ПОЕЗД НА РИГЕЛЬ
TIMOTHY ZAHN. NIGHT TRAIN TO RIGEL

НФ-триллер, космическая опера

Роман ● **Перевод:** *К. Плешков* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2007* ● **Серия:** *«Все звезды»* ● **416 стр.** ● **3100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Роберт Хайнлайн «Кукловоды»
- Ян Флеминг, цикл о Джеймсе Бонде

Американец Тимоти Зан — крепенький середнячок, пишущий стандартную научную фантастику. Наибольшей известностью пользуются его романы из межавторского сериала «Звездные войны». Короче, мастеровитый ремесленник. Однако «Ночной поезд на Ригель» выделяется среди книг Зана в лучшую сторону. Хотя вещь, конечно, во многом вторична, особенно по отношению к «Кукловодам» Роберта Хайнлайна.

ЦИТАТА

— Собственно, раз уж зашел разговор о деньгах — я главным образом из-за них сюда и пришел. Боюсь, мне потребуется еще некоторая сумма.

— А вы наглец, Комптон, скажу я вам. Ладно — сколько?

— Триллиона долларов хватит.

Не слишком отдаленное будущее. Земля с трудом добилась престижного статуса «звездной империи», для которого надо иметь четыре колонизированные планеты. Правда, четвертая такая планета, Яндро, нужна земной метрополии как рыбке зонтик. Феерические суммы угроханы лишь для удовлетворения амбиций кучки политиканов. Предавший огласке постыдные факты разведчик Фрэнк Комптон втихую уволен с правительственной службы под вымышленным предлогом. Впрочем, вскоре Фрэнк получает предложение таинственных Пауков отправиться в далекое путешествие, чтобы предотвратить возможную войну.

Пауки — странные существа (или механизмы?), которые контролируют межзвездную транспортную систему в виде туннелей, где ходят самые настоящие поезда, передвигающиеся с фантастической скоростью. Может быть, Пауки — всего лишь вывеска, за которой скрываются настоящие хозяева звездных магистралей?

Фрэнк Комптон отправляется в путешествие, которое приводит его на шикарный океанический курорт планеты Модхра, где произрастают баснословно дорогие кораллы. Вскоре герой приходит к выводу, что «сливки общества», отдыхающие здесь, ведут себя, мягко говоря, неадекватно. Фрэнк с головой погружается в смертельно опасное расследование…

Пожалуй, это лучший роман Тимоти Зана из читанных мной. Кроме напряженного сюжета и неплохо прописанного антуража будущего, стоит

отметить немалую достоверность персонажей и их непростых взаимоотношений.

Итог: очень приличный фантастический триллер в духе бондианы, с легкой примесью романтики и щепоткой социальной критики, ибо государственные чиновники и толстосумы, как правило, не вызывают ничего, кроме гадливости.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: 8

Борис Невский

ТАЙНА ШАПКИ МОНОМАХА

ВЛАДИМИР СВЕРЖИН
ЖЕЛЕЗНЫЙ СОКОЛ ГАРДАРИКИ

Хроноопера, путешествия между мирами

Роман ● **Обложка:** *А. Кудрявцев* ● **Издательство:** *«АСТ», 2007* ● **Серия:** *«Звездный лабиринт»* ● **382 стр.** ● **10000 экз.** ● **«Институт Экспериментальной Истории», часть 10**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Пол Андерсон «Патруль времени»
- отчасти — Андрэ Нортон «Перекрестки времени»

Ох, нелегкая это работа — шататься по параллельным реальностям, отслеживая и корректируя исторические процессы! Нелегкая, часто смертельно опасная, требующая немалых знаний, гибкого ума и быстрой реакции. Цикл Владимира Свержина об Институте Экспериментальной Истории — из тех книг, которые «делают» герои. Вальдар Камдил и его постоянный напарник Сергей Лисиченко по прозвищу Лис не только способны выпутаться из любой заварушки и обернуть в свою пользу любую, самую безнадежную ситуацию. Их умение «заваривать кашу» ввергает в ужас институтских разработчиков; хотя надо признать, что «вопиющее самоуправство и безответственность» лихого тандема оперативников в итоге обычно спасает очередной мир от глобального исторического катаклизма.

ЦИТАТА

— Если верно, что именно вы должны возвратить мне любимую, то, стало быть… верно и остальное.

— Кто даст больше? — взорвался на канале связи с трудом молчавший все это время Лис. — Не слышу предложений. Господин на третьей сосне слева хочет что-то сказать? А, это вы просто выронили саблю? Раз… Два… Три… Продано!

Точно подчиняясь молотку невидимого аукциониста, гетман притянул меня к себе за грудки и прошептал на ухо:

— Если ты вернешь мне Катарину, я поддержу Рюрика.

(Разговор Вальдара и князя Вишневецкого).

Вот и в этот раз речь идет ни много ни мало о предотвращении завоевания мусульманским миром России и всей Европы. А начинается все со странного исчезновения стационарного агента, работавшего под видом астролога при дворе Ивана Грозного. Дело осложняется тем, что вместе с агентом пропала шапка Мономаха…

Что связывает российский царский венец, английского лорда, пражского голема и объявившегося в Новгороде мятежника, о котором говорят, что это восставший от векового чародейского сна Рюрик? С какой ниточки начинать распутывать сложный узел интриг, политических раскладов и мистических загадок? Как водится, причины многих событий обнаруживаются совсем не там, где их ищут, а великие потрясения оказываются следствием

страстей и амбиций совсем не великих людей.

Итог: хотя в романе хватает отсылок к предыдущим книгам сериала, его вполне можно читать в отрыве от остальных частей. Но любителям исторических альтернатив, приключений и харизматических героев стоит обратить внимание на весь цикл.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 8

Алла Гореликова

ДВЕРЦЫ НАРАСПАШКУ

ВЛАДИСЛАВ КРАПИВИН
АМПУЛА ГРИНА

Подростковая сказочная фантастика

Роман ● Издательство: *«Эксмо», 2007* **● Серия:** *«Русская фантастика»* **● 416 стр. ● 8000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Сергей Лукьяненко «Пристань желтых кораблей»
- Януш Корчак «Король Матиуш Первый»

Новая книга живого классика детской фантастической прозы открывает перед читателем очередную грань Великого Кристалла — масштабной крапивинской мультивселенной. Как и большинство историй этого мира, «Ампула Грина» рассказывает о противостоянии нелицеприятной государственной машины и живых, одухотворенных личностей. В роли первой выступает русская монархическая Империя под управлением Регента, которая существует в одной из альтернативных реальностей. Здесь преодолен экономический кризис, но набирает силу движение неофашистов. Мрачное полицейское государство решает очиститься от социальных «иждивенцев» — детей-бродяжек, нищих, больных стариков и инвалидов. Картина нарисована страшная, выпукло и осязаемо, словно пророчество.

На стороне Регента — роботы-шпионы, спутники-излучатели и неограниченная власть. Что можно противопоставить этой мощи? Против Империи встают Содружество Вольных городов — и дети. В Содружество входят знакомые по прошлым книгам Крапивина Овражки, Ново-Туринск, Реттерберг и новый город, Инск. Именно сюда судьба заносит студента-спасателя Валерия и мальчишку-сироту Грина. Из мрачной имперской реальности оба парня словно вываливаются в сказку, куда не добраться рукам Регента. Инск вроде бы и есть, а вроде и нет его, он словно размыт в параллельных мирах.

Инск — это бревенчатые дома, бескрайние зеленые дворы и чудеса на каждом углу. Вместе с героями и мы открываем мир, до боли знакомый поклонникам книг Крапивина: маленький уральский городок, где люди — как одна семья, где светло, чисто и весело, где душа у каждого взрослого и ребенка — словно «дверцы нараспашку». Полушутя-полусерьезно Крапивин рисует мир своей мечты, свой Авалон — без нравоучений и давления.

«Ампула Грина» — конечно, скорее подростковый роман, но все равно книга читается запоем. Тем более что автор не замыкается на детях: здесь есть место и шумной студенческой жизни, и первой любви.

ЦИТАТА

— Девушка, будьте добры, одно место до Инска.

— Такого населенного пункта нет!

— А… ну да, разумеется. Но все-таки один билет, пожалуйста.

— Сорок два рубля тридцать копеек…

Итог: на удивление добрый и светлый роман. Отличный подарок всем поклонникам творчества Командора.

СЮЖЕТ	9
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 9

Джей Ирин

ХОРОШО СМЕЕТСЯ ТОТ, У КОГО ЕСТЬ АРТЕФАКТ

ИРИНА СЕРБЖИНСКАЯ
ИГРЫ НЕВИДИМОК

Приключенческое фэнтези

Роман ● Обложка: *А. Клепаков* **● Издательство:** *«Альфа-книга», 2006* **● Серия:** *«Магия фэнтези»* **● 395 стр. ● 8000 экз. ● Продолжение книги «Тропою волка»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- отчасти — Вера Камша, цикл «Отблески Этерны»

Наместник Доршаты — государства, знакомого читателю по книге «Тропою волка», — вот уже десять лет как при смерти. Однако все уверены (и не без оснований), что в этот год правитель все-таки умрет. Поэтому законные и не очень наследники готовятся к борьбе за власть. Больше всего шансов на престол у Луберта, сына текущего Наместника. Луберт собирается изгнать из Доршаты норлоков, укрепившихся в Сером Замке и правящих страной наравне с людьми. Избавиться от гуманоидов жаждут многие, но пока сделать это никому не удавалось. Однако Луберту известно, что где-то в Мглистых землях хранится артефакт, полностью подавляющий чужую магию. С таким амулетом сын Наместника с легкостью одолеет норлоков. Однако тайная служба Серого Замка тоже не зря хлеб ест — и Великий норлок Сульг отправляется в Мглистый край, местечко, мягко говоря, негостеприимное…

Несмотря на то, что формально перед нами продолжение, «Игры невидимок» вполне можно читать отдельно от «Тропою волка». Книги связаны только героями, а сюжеты обоих романов независимы друг от друга. Там, где это необходимо, писательница делает отступления, проясняющие для непосвященных те или иные реалии мира, однако не всегда это выходит у нее удачно. Например, одна из побочных сюжетных линий никак не влияет на основные события, а только дополняет картину мира несколькими штрихами.

Героям нельзя отказать в самодостаточности: на протяжении всей книги они не раз с блеском выходят из сложных ситуаций. И поэтому так портит впечатление от романа один-единственный эпизод, в котором помощь приходит чудесным образом. Еще одно слабое место «Игр невидимок» — финал, который, очевидно, задумывался открытым, а получился смазанным и невнятным. Непонятно, что в итоге случилось с героями и артефактом. Или это прозрачный намек на продолжение?

Итог: крепенький фэнтезийный середнячок для любителей интриг, предательств и приключений.

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 6

Александр Прытков

ЦИТАТЫ

- — Он боится высоты и все равно хотел стать всадником. Это говорит о его характере.

  — Это говорит о его глупости, — отрезал Великий норлок.
- — Ну что ж, — хладнокровно проговорил Лоринг, смахивая перчаткой несуществующую пылинку с золотого шитья мундира. — Пора заключать пари: кто из них умрет первым?

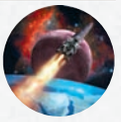
  (Из разговора о наследниках).

КАК СТАТЬ СПАСИТЕЛЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

ОРСОН СКОТТ КАРД. ИГРА ЭНДЕРА
ORSON SCOTT CARD. ENDER'S GAME

Юношеская фантастика, космическая НФ

Роман (в сборнике «Война Эндера») ● **Перевод:** *Е. Михайлич* ● **Издательство:** *«АСТ», 2003* ● **Серия:** *«Библиотека фантастики»* ● **960 стр.** ● **3000 экз.**



ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Лоис М. Буджолд, Барраярский цикл
- Дэн Симмонс, цикл «Гиперион»
- Джоан Ролинг, цикл о Гарри Поттере
- фильм «Миссия «Серенити» (2005)

КЛАССИКА 1985 год

Все началось в 1977 году, когда в воображении Орсона Скотта Карда появилась Боевая Комната. В этом лишенном гравитации месте дети, разбившись на две команды, носились от стены к стене и замораживали друг друга из специального оружия. Кто первым обезвредит всех противников, тот и победил. Так появился дебютный рассказ Карда «Игра Эндера», в 2005 году добравшийся, наконец, и до России в составе авторского сборника «Карты в Зеркале». Произведение вышло неплохое, но не сказать чтобы звездное. С другой стороны, Кард показал, что может удивлять читателя неожиданными сюжетными ходами, и получил премию имени Джона Кэмпбелла как лучший дебютант.

Семь лет спустя, работая над романом «Голос тех, кого нет», американский писатель осознал, что ему не хватает главного героя. Тогда Кард и вспомнил о давнем рассказе, решив, что Эндер как нельзя лучше подойдет на роль Голоса. Недолго думая, писатель написал на основе давнего рассказа и замыслов о юности персонажа новый роман со старым названием. Вряд ли он мог тогда предположить, что именно это произведение будет отныне ассоциироваться с фамилией Кард у любителей фантастики по всему миру.

Человечество, не торопясь, развивало космические и научные технологии, изменяло политическую карту, страдало от избытка населения, раскрывало возможности всемирной компьютерной сети. Но в один страшный день Земле не повезло оказаться на пути разведчиков иной цивилизации — жукеров, предки которых сотни миллионов лет назад наверняка строили муравейники под соснами и страдали от нашествия местных любителей дикой природы. Договориться двум расам не удалось, и разразилась война, названная Первым Нашествием, в которой человечеству с трудом и не без везения удалось победить. Второе Нашествие люди также сумели отразить — но время идет, и земляне живут в страхе перед возможным Третьим Нашествием. Вояки не дремлют: шестилетних гениев со всего мира свозят в Боевую Школу, где дети учатся воевать, командовать и побеждать. Для начала — в Боевой Комнате со сверстниками.

Эндер Виггин — как раз из тех, кто попал в эту школу. К несчастью, он оказался слишком сообразительным и стал идеальной кандидатурой на роль будущего спасителя Земли. Учителя стремятся изолировать надежду человечества от ровесников, чтобы мальчик понял, как находить выход из тяжелых положений, и привык рассчитывать в жизни только на себя. В этом сокрыт удачный писательский ход: Кард с самого начала ставит Эндера в позицию жертвы, что заставляет читателя сопереживать герою и вместе с ним радоваться победам, успехам и достижениям.

Эндер ни одной минуты не стоит на месте в своем развитии, у него нет возможности остановиться и порадоваться достигнутому. Преодолел очередную преграду — что ж, пора перейти к следующей. Стал любимцем — найдутся завистники, нашел оригинальное решение — а сможет ли он воплотить его в более тяжелых условиях. И так далее.

Герои романа узнаваемы, реальны — таких можно встретить во дворе или на работе. Все как в жизни: есть те, кто завидует чужим успехам, те, кто привык добиваться цели силой, а не умом, и те, кто готов признать превосходство другого в какой-либо области. Реалистичность персонажей сочетается и с реалистичностью мира. Достигается это тем, что писатель умело использует прием плавного введения персонажа в незнакомую и ему, и читателю систему — в данном случае это Боевая Школа. Очень похоже на книги о Гарри Поттере: точно так же мальчик попадает в школу для необычных детей с обычными проблемами и точно так же этот ход дает возможность создать у читателя ощущение обыденности, а в силу этого и понятности. Мы твердо знаем, что Гарри после второго курса перейдет на третий, а во вторник у него зельеварение. Так же и здесь: читатель может предугадать, как должна развиваться судьба учеников, и в результате их быт, желания и цели становятся понятнее.

Итог: умелая игра на эмоциях читателя, реалистичные персонажи, по-настоящему оригинальные повороты сюжета, грамотно найденные тенденции в развитии цивилизации, удачные фантастические допущения — все это делает «Игру Эндера» одним из лучших научно-фантастических романов последних двадцати лет.

Это интересно

- «Игра Эндера» входит в список литературы, желательной для прочтения в нескольких учебных заведениях по всему миру, среди которых — Корпус морских пехотинцев США.
- Кард выпускает сетевой научно-фантастический журнал Intergalactic Medicine Show, главное достоинство которого — очередная история о мире Эндера в каждом выпуске.
- За роман «Игра Эндера» Кард дуплетом получил «Хьюго» и «Небьюлу» (1986), а через год повторил достижение — на сей раз, за роман «Голос тех, кого нет», став единственным в мире писателем, кому удалось дважды подряд заполучить две самые престижные премии в мире фантастики.

ЦИТАТА

«В мои обязанности не входит быть другом. Я должен создавать лучших в мире солдат. Лучших в истории войн. Нам нужен Наполеон. Или Александр. Только Наполеон под конец проиграл, а Александр быстро сгорел и умер молодым. Нам нужен Юлий Цезарь. Но он хотел стать диктатором, и его за это убили. Нам нужен военный гений без недостатков. И моя задача — сотворить такого гения, а также мужчин и женщин, которые станут его помощниками. И нигде не сказано, что я должен становиться другом маленьких мальчиков».

(Один из учителей Боевой Школы — Эндеру).

Присутствуют

- неожиданные повороты сюжета
- герои, которым хочется сопереживать
- космические и не только бои

Отсутствуют

- стандартные атрибуты космооперы
- Китай
- романтические отношения

СЮЖЕТ	10
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ **9**

Константин Бобов

ИСТОРИЯ ТУМАННОГО АЛЬБИОНА

ИРИНА БУРОВА
ДВЕ ТЫСЯЧИ ЛЕТ ИСТОРИИ АНГЛИИ

Издательства: *«Бельведер», ИЦ «Гуманитарная Академия», 2007* ● **544 стр.** ● **1000 экз.**

Конечно, при слове «Англия» каждому вспомнится что-то свое: романы Диккенса и Толкина, песни «Битлз», Кромвель и Нельсон, Шекспир и Филип Сидни, война Алой и Белой роз, Уильям Оккам и Роджер Бэкон, Вильгельм Завоеватель и Адрианов вал...

Две тысячи лет истории, полной взлетов и падений, исканий и сомнений, подвигов и предательств... впрочем, то же самое можно сказать едва ли не о каждой стране. Но почему же именно Англия так манит многих из нас, пробуждая наше воображение? Не знаю, отыщете ли вы ответ на это в обстоятельной и живо написанной книге Ирины Буровой, но уж во всяком случае уверен: с пользой и удовольствием проведете время.

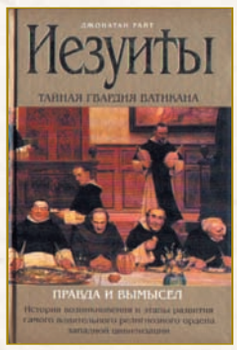
Итог: профессиональные ученые, которые специализируются на том или ином отрезке истории, безусловно, предпочтут более детальные исследования. А книга Буровой предназначена в первую очередь любителям — однако это ни в коем случае не вездесущая «попса»! Автору удалось соединить увлекательность повествования и научную выверенность. Пожалуй, книге существенно не хватает только одного: алфавитного указателя персоналий, ведь некоторые из читателей наверняка будут пользоваться ею как справочником.

Владимир Пузий

«ГВАРДЕЙЦЫ ВАТИКАНА, ВПЕРЕД!»

ДЖОНАТАН РАЙТ. ИЕЗУИТЫ
JONATHAN WRIGHT.
THE JESUITS. MISSIONS, MYTHS AND HISTORIES

Перевод: *С. Голова, А. Голов* **I Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Тайны древних цивилизаций»* ● **464 стр.** ● **6000 экз.**



Кто, согласно псевдоисследователям, пишет тайную историю Земли? Ну, известно: тамплиеры, масоны да иезуиты! Книги о них нынче в фаворе у читающей публики. Вот и российский издатель, не желая терять ни копейки из возможных доходов, спешит завлечь нас подзаголовком: «Тайная гвардия Ватикана. Правда и вымысел» — и, в общем-то, пусть завлекает.

Книга историка Джонатана Райта действительно хороша! Во-первых, автор знаком с материалом и владеет им в совершенстве. Пожалуй, даже чересчур уверенный в эрудиции своего читателя, он вскользь роняет те или иные замечания, которые переводчикам пришлось кропотливо разъяснять на 70 (!) страницах примечаний.

Во-вторых, Дж.Райт искренне стремится придерживаться объективности: для него орден иезуитов — еще одно явление в религиозной, культурной, политической жизни нескольких исторических эпох, явление противоречивое, однако увлекательное. Автор и пишет о них увлекательно, ведь Райт, помимо прочего, еще и талантливый рассказчик.

Итог: для всех, кто интересуется историей, но не ищет в ней дешевых сенсаций и всемирных заговоров.

Владимир Пузий

«ЕСЛИ ТОНЕШЬ, ЗНАЧИТ, ЕСТЬ И В ТЕБЕ ЗОЛОТНИК!»

СПРЭГ ДЕ КАМП. ПОТЕРЯННЫЕ КОНТИНЕНТЫ
LYON SPRAGUE DE CAMP. LOST CONTINENTS

Перевод: *О. Дмитриева* ● **Издательство:** *«Центрполиграф», 2007* ● **352 стр.** ● **4000 экз.**

Пожалуй, в легендах и преданиях каждой великой цивилизации сыщется несколько историй о древних странах, сгинувших во время какой-нибудь вселенской катастрофы. И обязательно найдутся современные исследователи, которые свято верят в существование таких стран — и даже пытаются эти страны искать. В итоге древние предания, как днище корабля ракушками, обрастают напластованиями вымыслов и мистификаций...

Известный американский фантаст Лайон Спрэг де Камп (да-да, который — «Башня гоблинов», «Дипломированный чародей» и много чего еще) попытался счистить всю эту информационную шелуху и взглянуть на легенды об Атлантиде, Лемурии и прочих «затерянных мирах» в их первозданном виде. Проследить, «из какого сора» растут мечты-воспоминания человечества о землях обетованных — ныне навсегда утерянных.

Итог: собственно, де Кампу эта тема близка, как никому другому: он и сам создал немало фантастики о якобы существовавших древних цивилизациях. Но — вопреки опасениям — научно-популярная книга о совершенно ненаучных легендах получилась у него содержательной, аргументированной и написанной при этом с изрядным литературным вкусом.

Владимир Пузий

СЛАВА ДАНТЕ В СРАВНЕНИИ СО СЛАВОЙ СПАГЕТТИ

АЛЬБЕРТО КАПАТТИ, МАССИМО МОНТАНАРИ. ИТАЛЬЯНСКАЯ КУХНЯ. ИСТОРИЯ ОДНОЙ КУЛЬТУРЫ
ALBERTO CAPATTI, MASSIMO MONTANARI.
LA CUCINA ITALIANA. STORIA DI UNA CULTURA

Перевод: *В. Бабицкая, А. Красильщик, К. Тименчик* ● **Издательство:** *«Новое литературное обозрение», 2006* ● **Серия:** *«Культура повседневности»* ● **480 стр.** ● **3000 экз.**

Что может быть скучнее и «дразнительнее», чем книга об очень вкусной и предельно здоровой пище? В самом деле: всякий сборник рецептов вызывает у читателя-непрофессионала попеременно острые приступы скуки и голода!

Однако «Итальянская кухня», к счастью, вовсе не очередной свод рецептов. Книга посвящена кухне как культурному явлению — еще одной черте, которая характеризует каждую нацию и эпоху, психологию и физиологию тех, кто питался так, а не иначе. Авторы предлагают читателю взглянуть на кухню по-новому и узнать, как зарождалось искусство готовки, как происходил обмен рецептами между слоями общества, откуда бралась мода на те или иные продукты, от чего зависело само понятие вкуса и аппетита, об особенностях профессии повара...

Итог: остается лишь присоединиться к известному историку Жаку Ле Гоффу, который в своей рецензии на «Итальянскую кухню» совершенно справедливо писал: «У этой прекрасной и остроумной книги есть и другие достоинства. И надеюсь, что вместе с аппетитом я возбудил в вас желание прочитать ее».

Владимир Пузий

НАУЧНО-ПОПУЛЯРНАЯ ЛИТЕРАТУРА

Дмитрий Злотницкий

ДИСКИ НОМЕРА

Наш журнал открывает новую рубрику, посвященную аудиопроявлениям фантастических жанров. Ежемесячно мы будем рассказывать о лучших аудиоверсиях романов отечественных и зарубежных фантастов, а также о новых и классических альбомах тех музыкальных коллективов, творчество которых напрямую связано с фэнтези и фантастикой.

НОВАЯ РУБРИКА

ОТЗВУКИ ТАЙНОГО ГОРОДА

ВАДИМ ПАНОВ *ВОЙНЫ НАЧИНАЮТ НЕУДАЧНИКИ*

Издатели: *«Элитайл»/«Эксмо», 2006* ● **Время звучания:** *4 часа 4 минуты* ● **Носитель:** *1 CD* ● **Формат:** *mp3*

Радиоспектакль

Иногда, прислушавшись к тому, что говорят по радио, можно узнать удивительные вещи. Например, о том, что Земля некогда принадлежала асурам, им на смену пришли навы, люды, чуды, и лишь после них мы, челы. Осведомленному слушателю понадобится немного времени, чтобы понять: перед ним не экстренный выпуск новостей, а радиопостановка по мотивам первого романа из цикла «Тайный Город».

Радиоспектакли, в том числе и основанные на знаменитых произведениях, сложно назвать чем-то особо оригинальным, однако современная фантастика обретает воплощение в этом формате крайне редко. И тем интереснее оценить качество такого штучного продукта.

Что отличает радиопостановку от обычной аудиокниги? То, что она транслировалась в эфире, значительно повлияло на объем: оригинальный роман значительно ужали, оставив от него, по сути дела, лишь центральную сюжетную линию. Впрочем, сделано это весьма профессионально: не возникает ощущения, что вместо полноценного произведения слушателю предлагается всего лишь часть книги.

Но самое главное — в записи участвует не один чтец, а целая команда исполнителей. Естественно, от подбора актеров зависело едва ли не все — и надо признать, что придраться тут почти не к чему. Голоса полностью передают индивидуальность каждого из персонажей, его характер и роль в истории. В Вестнике моментально угадывается обиженный на весь мир извращенец, в Сантьяге чувствуются харизма и хитрость... На общем фоне не удались разве что чуды, начавшие говорить с жутким немецким акцентом. Хотя все они, несмотря на европейские имена, коренные жители Тайного Города, а значит, и Москвы.

Итог: в целом адаптацию можно признать крайне удачной и смело рекомендовать ее как поклонникам книг о Тайном Городе, так и тем, кто до сих пор не успел с ними познакомиться. Надеемся, что этот проект не останется единственным в своем роде и в будущем многие другие романы Панова и прочих ведущих российских фантастов обретут воплощение в виде столь же качественных радиопостановок.

ОЦЕНКА **9**

НАШ КОЛОРИТ

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО *ЛАБИРИНТ ОТРАЖЕНИЙ*

Издатель: *1С, 2005* ● **Исполнитель:** *Кирилл Петров* ● **Время звучания:** *13 часов 21 минута* ● **Носитель:** *2 CD* ● **Формат:** *mp3*

Аудироман

Вряд ли ошибусь, предположив, что книги Сергея Лукьяненко чаще, чем произведения любого другого отечественного фантаста, удостаиваются чести обрести воплощение в каком-либо отличном от литературы формате. Вот и создатели аудиокниг не обходят вниманием произведения популярнейшего писателя.

Когда-то случилось Сергею Васильевичу поспорить о том, может ли существовать в России киберпанк. Отголоском этого спора и стал роман «Лабиринт отражений». Большая часть событий книги разворачивается в Глубине — местной виртуальной реальности, которая без труда вытеснила интернет и для многих стала настоящим домом. Главный герой Леонид — дайвер, человек с редким даром по собственному желанию «выныривать» из Глубины. Как и положено персонажу остросюжетного романа, на пути к финалу Леониду придется преодолеть множество неприятностей. Даже если вы не знакомы с первоисточником, то при прослушивании книги не упустите ни одну деталь приключений Леонида: актер Кирилл Петров читает роман целиком, хотя нередко при подготовке аудиокниг незначительные сюжетные линии исходного произведения отсекаются.

Обратная сторона медали — аудиокнига получилась весьма продолжительной, осилить ее за один присест хватит сил не у многих. Впрочем, благодаря этому удовольствие только растянется: Петров очень хорошо владеет голосом, умело передает образы, переживания и интонации большинства героев, улавливает атмосферу происходящего. Единственное исключение — немногочисленные экшен-эпизоды, в которых ощутимо не хватает драйва. Однако такие эпизоды никак нельзя назвать ключевыми — ни для оригинального романа, ни для его аудиоверсии.

Итог: качественная, профессионально сделанная адаптация одного из самых известных романов Лукьяненко. Вряд ли этот диск привлечет чем-то особенным давних поклонников российского «фантаста №1», поэтому его можно порекомендовать тем, кто еще не познакомился с киберпанковскими романами Сергея Лукьяненко.

ОЦЕНКА **8**

НОВОЕ ЗВУЧАНИЕ СТАРЫХ ШЕДЕВРОВ

МЕЛЬНИЦА
ЗОВ КРОВИ

Издатель: *«Никитин», 2006* ● **Число композиций:** *12*

Музыкальный альбом

Любой творческий коллектив должен со временем эволюционировать — иначе, даже если удастся добиться успеха, едва ли получится его удержать. В то же время резкие перемены грозят непониманием поклонников. В своем третьем альбоме «Мельница» не побоялась значительно изменить свой стиль. Одной из главных причин, повлекших за собой нововведения, стал раскол коллектива, в результате которого сменился почти весь состав. В группу пришли новые музыканты и вторая солистка, изменились аранжировки старых песен, появились новые...

«Зов крови» должен был показать, пошло ли все это на пользу «Мельнице». Однако дать однозначный ответ по итогам альбома все еще нельзя. Первое, что бросается в глаза, — отсутствие какого-либо подхода при составлении диска. Здесь представлены и старые композиции, переработанные на новый лад, и совершенно новые песни, которые до выхода сборника исполнялись только на концертах.

Слушая «Зов крови», вольно или невольно отмечаешь: звучание по сравнению с предыдущими альбомами стало более сложным и насыщенным. Явно вырос профессионализм музыкантов, что особенно заметно в тех песнях, в которых обе солистки поют вместе. В то же время почти бесследно из композиций исчезло такое прежде неотъемлемое качество, как драйв. На смену ему пришли неспешные аранжировки, в которых несложно уловить мотивы, вызывающие стойкие ассоциации с вестернами.

Стихи столь же неоднозначны, как музыка, особенно это касается свежих песен. С великолепными, рассказывающими красивые легенды «Невестой полоза» и «Сказкой о дьяволе» соседствуют весьма невыразительные, простенькие «Сестра» и «Полнолуние». А ведь тексты «Мельницы» всегда отличались глубиной и продуманностью. Стоит также отметить, что в альбом «Зов крови» не попали ни инструментальные композиции, ни песни с мужским вокалом — хотя и тех, и других в копилке группы немало.

Конечно, все разговоры о том, что «Мельница» «опопсела» и работает теперь «без души», безосновательны. Но в то же время старые версии песен «Дракон» или «Зов крови» звучат куда

выгоднее, чем новые. Если расценивать третий альбом «Мельницы» как эксперимент, можно признать его интересным. Но многое из того, за счет чего группа завоевала свою популярность, осталось за гранью «Зова крови» — а не хотелось бы, чтобы столь неординарный коллектив терял свою самобытность.

Итог: если для вас музыка «Мельницы» внове, а фолк-рок — по душе, то почти наверняка вам понравится и «Зов крови». В то же время поклонникам со стажем следует быть готовым к возможному разочарованию — слишком уж сильно отличается «Зов крови» от всех предыдущих работ коллектива.

ОЦЕНКА **7**

НА ГРАНИ ВЕЛИЧИЯ

HAMMERFALL
THRESHOLD

Издатель: *Nuclear Blast Records, 2006* ● **Число композиций:** *11*

Музыкальный альбом

В мире современного *power metal* шведская группа HammerFall, пожалуй, один из наиболее известных и самобытных коллективов. Четыре года, прошедшие с выхода предыдущего полноценного альбома, музыканты не потеряли даром. Threshold получился очень внушительным, эпичным и ярким. Музыканты смешали в нем классическое звучание HammerFall с весьма интересными нововведениями. В частности, добавился более внушительный хоровой бэк-вокал, а гитарные партии стали быстрее и яростнее. Новый альбом не просто нравится, а мгновенно западает в душу, его хочется слушать снова и снова.

Итог: команда показала, что не собирается сдавать свои позиции и, более того, уверенно прогрессирует. Остается только надеяться, что в будущем не придется дожидаться их новых творений так долго, как этого альбома.

ОЦЕНКА **9**

В БИТВЕ ЗА СИЛЬМАРИЛЛЫ

BLIND GUARDIAN
NIGHTFALL IN MIDDLE-EARTH

Издатели: *Virgin/Century Media, 1998* ● **Распространитель:** *Gala Records* ● **Число композиций:** *22*

Музыкальный альбом

Группа Blind Guardian, выпустившая более десяти альбомов, в первую очередь известна диском, полностью основанным на «Сильмариллионе» Джона Р. Р. Толкина. В отличие от металлической оперы «Эльфийская рукопись», здесь не рассказывается цельная история. Композиции лишь основаны на тех или иных событиях первых эпох Средиземья, но четкой сюжетной связи между ними не наблюдается.

Схожим по атмосфере с книгой — мрачным, пронизанным безысходностью и в то же время лирическим, — получился и альбом немецких металлистов. Они несколько отступили от привычного мощного стиля и уделили больше внимания легким композициям и балладам.

Итог: возможно, Nightfall in Middle-Earth и не самый лучший в музыкальном плане альбом Blind Guardian, но идея и сюжетное наполнение искупают это.

ОЦЕНКА **9**

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ

Публикуем информацию о выходящих на русском языке фантастических книгах. Издательские аннотации вы можете найти на диске нашего журнала.

Развернутые рецензии на лучшие книги из перечисленных здесь обязательно будут опубликованы в последующих номерах «Мира фантастики».

ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
Дэн Абнетт	Рейвенор	«Азбука-классика», 2007	Warhammer 40000	Боевая фантастика, новеллизация настольной игры	«Рейвенор», часть 1
Курт Бенджамин	Небесные Врата	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Героическое фэнтези	«Семь братьев», часть 3
Ли Брэкетт	Сага о Скэйте *	«Эксмо», 2007	«Шедевры фантастики»	Остросюжетная космическая фантастика	«Эрик Джон Старк»
Элисон Бэрд	Империя Звезд	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Эпическое фэнтези	«Трон Дракона», часть 2
Стивен Дональдсон	Проклятие лорда Фаула *	«Эксмо», 2007	«Короли Fantasy»	Эпическое фэнтези	«Хроники Томаса Ковенанта», часть 1
Йен Дуглас	Звездный корпус *	«АСТ», 2007	Science Fiction	Военная космическая фантастика	«Наследие», часть 1
Дин Кунц, Эд Горман	Франкенштейн: Город Ночи	«Эксмо», 2007	«Дин Кунц. Коллекция»	Мистика, ужасы	«Франкенштейн Дина Кунца», часть 2
Говард Ф. Лавкрафт	Хребты безумия *	«АСТ», К. Королев, 2007		Мистика	Авторский сборник
Том Ллойд	Вызывающий бурю	«Эксмо», 2007	«Короли Fantasy»	Героическое фэнтези	
Джордж Мартин	Пир стервятников (в двух книгах) *	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Эпическое фэнтези	«Песнь льда и пламени», часть 4
Крис Мориарти	Одиночка	«Эксмо», 2007	«Фантастический бестселлер»	Остросюжетная фантастика	
Энн Райс	Кровь и золото	«Эксмо», 2007	«Энн Райс. Королева мистики»	Готика, мистика, городское фэнтези	«Вампирские хроники», часть 8
Томас Рейд	Мятеж	ИЦ «Максима», 2007	«Забытые королевства»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Война Паучьей Королевы», часть 2
Энтони Рейнольдс	Печать Хаоса	«Азбука-классика», 2007	Warhammer FB	Темное фэнтези, новеллизация настольной игры	
Анджей Сапковский	Последнее желание. Меч Предназначения *	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Темное фэнтези, героическое фэнтези	«Ведьмак», части 1 и 2
Анджей Сапковский	Кровь эльфов. Час Презрения *	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Темное фэнтези, героическое фэнтези	«Ведьмак», части 3 и 4
Анджей Сапковский	Крещение огнем. Башня Ласточки *	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Темное фэнтези, героическое фэнтези	«Ведьмак», части 5 и 6
Джон Скальци	Бригады призраков	«Эксмо», 2007	«Все звезды»	Военная фантастика, космоопера	Old Man's War, часть 2
Мэри Стюарт	Принц и пилигрим *	«Эксмо», 2007	«Шедевры фантастики»	Мифологическое, историческое фэнтези	«Мерлин», части 3, 4, 5
Роберт Хайнлайн	Свободное владение Фарнхэма *	«Эксмо», 2007	«Отцы-основатели»	Постапокалипсис, антиутопия	Авторский сборник
Джим Хайнс	Гоблин-герой	«Эксмо», 2007	«Меч и магия»	Ироническое приключенческое фэнтези	Продолжение книги «Приключения гоблина»
Ким Харрисон	Мертвая ведьма пошла погулять	«АСТ», 2007	«Холод страха»	Мистика, городское фэнтези	«Рейчел Морган», часть 1
Таня Хафф	Долг крови	«Эксмо», 2007	«Мистика»	Городское фэнтези, мистика	«Виктория Нельсон», часть 5

** Переиздание выходившей ранее книги*

РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Лучшее за год 2007: Российское фэнтези, фантастика, мистика	«Азбука-классика», 2007	«Лучшее за год»	Мистика, фантастика, фэнтези	Межавторский сборник
Юлия Амилева	Бета-тестер. Переплетение реальностей	«АСТ», 2007	«Звездный лабиринт»	Киберпанк, остросюжетная фантастика	
Светлана Багдерина	Иван-царевич и С. Волк. Похищение Елены	«Альфа-книга», 2007		Ироническое фэнтези	«Иван-царевич и С. Волк», часть 2
Екатерина Белецкая, Анжела Ченина	Ловушка для Сэфес	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Остросюжетное фэнтези	
Андрей Белянин, Галина Черная	Возвращение оборотней *	«Альфа-книга», 2007		Ироническая фантастика	«Профессиональный оборотень», часть 4
Виталий Бодров	Кровь Титанов. Шутки судьбы	«Альфа-книга», 2007		Ироническое фэнтези	«Кровь Титанов», часть 2
Александр Борянский	Три стороны моря	«Форум», 2007	«Другая сторона»	Мифологическая фантастика	
Илья Бояшев	Армада	«Амфора», 2007		Постапокалипсис, социальная фантастика	
Ирина Булгакова	Черный завет	«Крылов», 2007	«Мир фэнтези»	Приключенческое фэнтези	
Виктор Бурцев	Очередь за солнцем (Охота на НЛО) *	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Фантастический детектив, конспирология	
Алексей Витковский	Витязь. Выбор воина *	«Крылов», 2007	«Мужской клуб»	Хроноопера, историческая фантастика	1 и 2 части цикла
Лариса Ворошилова, Сергей Зайцев	Неучтенный фактор *	«Эксмо», 2007	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Владислав Выставной	Волшебный полигон Москва	«Альфа-книга», 2007		Ироническое городское фэнтези	
Мария Галина	Берег ночью	«Форум», 2007	«Другая сторона»	Мистика, фантастика	Авторский сборник
Дмитрий Градинар	Чужое оружие	«Лениздат», 2007	«Боевая фантастика»	Военная фантастика	
Ольга Громыко, Андрей Уланов	Плюс на минус	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Городское фэнтези, иронический детектив	
Елизавета Дворецкая	Зеркало и чаша *	«Крылов», 2007	MK-fantasy	Славянское фэнтези	«Лес на Той Стороне», часть 2
Татьяна и Александр Дихновы	Кто спрятался, тот и виноват	«Эксмо», 2007	«Фэнтези Н. Перумова»	Фэнтези-детектив	«Дракон-детектив», часть 3
Андрей Егоров, Евгений Гаркушев	Межпланетная банда	«Эксмо», 2007	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	«Космические каторжники», часть 3
Иван Ефремов	Туманность Андромеды *	«Эксмо», 2007	«Отцы-основатели: русское пространство»	Социальная космическая фантастика	
Александр Зорич	Консул Содружества *	«АСТ», 2007	«Звездный лабиринт»	Остросюжетная космическая фантастика	
Александр Зорич	Люби и властвуй. Ты победил *	«АСТ», 2007	«Звездный лабиринт. Коллекция»	Приключенческое фэнтези	«Свод Равновесия», части 1 и 2
Дмитрий Казаков	Встречный бой	«Эксмо», 2007	«Проект «Звездный десант»	Остросюжетная фантастика	
Алексей Калугин	Дом на болоте	«Эксмо», 2007	«Проект S.T.A.L.K.E.R.»	Остросюжетная фантастика, новеллизация компьютерной игры	Межавторский цикл S.T.A.L.K.E.R.
Вера Камша	Зимний излом. Том 2. Яд минувшего (в двух книгах)	«Эксмо», 2007	«Фэнтези Н. Перумова»	Историческое эпическое фэнтези	«Отблески Этерны», часть 4
Константин Кривцун	Жестокие звезды	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Остросюжетная фантастика	
Леонид Кудрявцев	Волчонок	«Лениздат», 2007	«Боевая фантастика»	Остросюжетная фантастика	«Волчонок», часть 1
Роман Куликов	На осколках чести	«Лениздат», 2007	«Боевая фантастика»	Остросюжетная фантастика	
Вячеслав Кумин	Реванш	«Лениздат», 2007	«Боевая фантастика»	Остросюжетная фантастика	Продолжение книги «Исход»
Владимир Ленский	Проклятие сумерек	«Эксмо», 2007	«Эльфийская кровь»	Остросюжетное фэнтези	«Эльфийская кровь», часть 4
Владимир Лорченков	Я, Дракула и остальные	«Форум», 2007	«Другая сторона»	Магический реализм	
Андрей Максимушкин	Белый реванш	«Эксмо», 2007	«Абсолютное оружие»	Альтернативная история, остросюжетная фантастика	Продолжение книги «Красный реванш»
Сергей Малицкий	Муравьиный мед	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Приключенческое фэнтези	«Кодекс предсмертия», часть 1
Владимир Марышев	Конец эпохи	«Лениздат», 2007	«Боевая фантастика»	Фантастический боевик	
Наталья Михайлова, Юлия Тулянская	Королевство белок	«АСТ», 2007	«Заклятые миры»	Приключенческое фэнтези	
Павел Молитвин	Ветер удачи *	«Азбука-классика», 2007	«Спутники Волкодава»	Приключенческое фэнтези	Межавторский цикл «Спутники Волкодава», 1 книга об Эврихе
Павел Молитвин	Тень императора *	«Азбука-классика», 2007	«Спутники Волкодава»	Приключенческое фэнтези	Межавторский цикл «Спутники Волкодава», 3 книга об Эврихе
Сергей Мусаниф	Первое правило стрелка	«Альфа-книга», 2007		Ироническое приключенческое фэнтези	
Илья Новак	Высокая магия	«Эксмо», 2007	«Герои уничтоженных империй»	Остросюжетное фэнтези	
Генри Лайон Олди	Ойкумена. Книга вторая. Куколка	«Эксмо», 2007	«Стрела Времени: фантастика — альтернативная история»	Космоопера	«Ойкумена», часть 2
Алекс Орлов	Тайный друг ее величества	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Приключенческое фэнтези	«Каспар Фрай», часть 4
Андрей Орлов	Первый среди крайних	«Крылов», 2007	«Мир фэнтези»	Темное фэнтези	
Оксана Панкеева	Путь, выбирающий нас	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	«Судьба короля», часть 7
Алексей Пехов	Темный охотник *	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези, городское фэнтези	Авторский сборник рассказов
Андрей Посняков	Зов Чернобога	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	«Вещий князь», часть 7
Александр Прозоров	Ведун. Возвращение	«Лениздат», 2007	«Ведун»	Городское фэнтези	«Ведун»
Александр Прозоров	Зубы дракона *	«Лениздат», 2007		Приключенческое фэнтези	
Сергей Раткевич	Посох Заката *	«Лениздат», 2007		Приключенческое фэнтези	
Владислав Русанов	Горячие ветры Севера *	«Крылов», 2007	«Мужской клуб»	Остросюжетное фэнтези	Трилогия «Рассветный шквал», «Полуденная буря», «Закатный ураган»
Елена Самойлова	Ключи наследия	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Остросюжетное фэнтези	
Глеб Сердитый, Александр Бирюков	Человек-саламандра	«Лениздат», 2007	«Боевая фантастика»	Остросюжетная фантастика	
Валерия Спиранде	Аграмонт	«Эксмо», 2007	«Аграмонт»	Фэнтези	
Екатерина Стадникова	Дом на холме	«АСТ», 2007	«Заклятые миры»	Остросюжетное фэнтези	
Алексей Степанов	Дезертир	«Эксмо», 2007	«Проект S.T.A.L.K.E.R.»	Остросюжетная фантастика, новеллизация компьютерной игры	Межавторский цикл S.T.A.L.K.E.R.
Николай Степанов	Арлангур *	«Альфа-книга», 2007		Боевое фэнтези	Романы «Арлангур», «Сила изгоев»
Андрей Стерхов	Последний рубеж	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Боевая фантастика	
Вадим Тарасенко	Вспомнить все	«Лениздат», 2007	«Боевая фантастика»	Остросюжетная фантастика	Продолжение книги «Любимец Бога»
Наталья Точильникова	Кратос	«Крылов», 2007	«Мир фэнтези»	Остросюжетная фантастика	
Виктория Угрюмова	Белый Паяц	«Азбука-классика», 2007		Эпическое фэнтези	
Михаил Успенский	Три холма, охраняющие край света	«Эксмо», 2007	«Жихарь и Ко»	Юмористическая фантастика, детектив	
Сергей Шведов	Зверь	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Городское славянское фэнтези	
Дмитрий Швец	Слуга короны	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Остросюжетное фэнтези	
Дмитрий Шидловский	Враги. Противостояние	«Крылов», 2007	«Мужской клуб»	Хроноопера, альтернативная история	1 и 2 части цикла
Дмитрий Шидловский	Орден. Мастер *	«Крылов», 2007	«Мужской клуб»	Хроноопера, альтернативная история	Отдельные романы
Олег Шовкуненко	Звездная пыль калибра 5,56	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Фантастический боевик	
Сергей Щепетов	Народ Моржа	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Хроноопера, «первобытная» фантастика	«Каменный век», часть 5
Денис Юрин	Одиннадцатый легион *	«Эксмо», 2007	«Боевая магия»	Остросюжетное фэнтези	«Одиннадцатый легион», часть 1

** Переиздание выходившей ранее книги*

Борис Невский

ПОЧТИ КАК ЛЮДИ
ЖИВОТНЫЕ В ФЭНТЕЗИ

Собака: «Он дал мне приют, он меня кормит, он меня ласкает! Должно быть, Он — Бог!».

Кошка: «Он дал мне приют, он меня кормит, он меня ласкает! Должно быть, Я — Бог!».

Анекдот

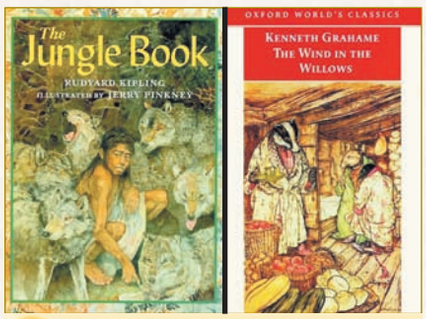
Представьте: любимая киска или щенок вдруг заговорили человеческим голосом и подробно объяснили, что они на самом деле думают («Дай пожевать, жадина!»). Или вдруг выяснилось, что жизнь животных не отличается от нашей — у них существуют правительства, мода, развлечения, войны, музыка и философия. Разве такое возможно?

Фэнтези о животных (*animal fantasy*) — довольно популярная разновидность, в основном, детской фантастики. Животные здесь обладают подобным человеческому интеллектом, часто способны говорить и, как правило, становятся персонажем-рассказчиком истории. Существует также антропоморфическая фантазия (*anthropomorphic fantasies*), где животные не просто чувствуют и размышляют подобно людям, но даже выглядят как мы. То есть наряжаются в одежду, пользуются предметами обихода и оружием, живут в собственных государствах. Такой вид фантастической литературы часто становится метафорическим взглядом на человеческое сообщество и поведение.

От мифа к фэнтези

Сначала был Миф, точнее, та его часть, которую ученые окрестили антропоморфной мифологией — вроде сказаний про бога-паука Ананси или Царя Обезьян, обожающих вмешиваться в людские разборки. Далее настал черед аллегорической басни или сказки, которая, как известно, ложь, да в ней намек. Создателем басни считается **Эзоп**, который частенько прятал под масками зверей своих античных современников. Традиции Эзопа получили широкое распространение в европейской культуре. Так, в средневековом «Романе о Лисе» алчный Волк воплощал вечно голодного рыцаря, Лев был главой государства, а хитрюга Лис служил символом горожанина. Позиции антропоморфной аллегории окончательно закрепил француз **Лафонтен** со своими побасенками-«фаблио». В одной из самых известных своих басен «Мор зверей» Лафонтен создал панораму современного ему общества. Во время эпидемии звери исповедуются в грехах, дабы выбрать наиболее виновного и принести его в жертву. Зубасто-когтистые хищники признаются в кровопролитии, насилии, вероломм-

стве, но «виновным» выбирают беззащитного осла, повинного лишь в краже пучка травы. В традициях Эзопа и Лафонтена писал и знакомый всем нам со школьной скамьи Иван Андреевич Крылов.

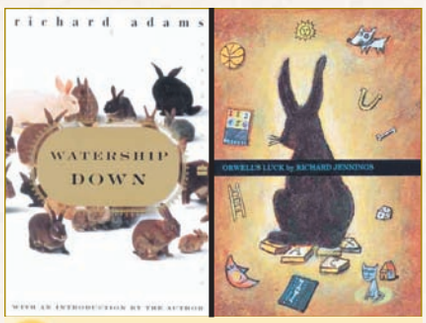


Пионеры анимализма.

Конечно, басня — лишь предтеча «анималистического фэнтези», а его фундамент — литературная сказка. Особо стоит отметить вклад **Хью Лофтинга** и **Редьярда Киплинга**. Цикл Лофтинга «Доктор Дулиттл» более известен у нас в переработанном Чуковским виде историй про доброго ветеринара Айболита. А Киплинг в замечательной «Книге джунглей» поведал историю волчьего найденыша Маугли и его приключений среди обитателей звериного мира. Багира, Балу, Каа, Шер-Хан, Акелла — эти имена известны нам с детства... Ну и, конечно, невероятно популярный в англоязычном мире **Кеннет Грэм** с детским романом «Ветер в ивах» — столпом антропоморфной фантазии. Животные Грэма не просто думают, как люди, они и живут точно так же.

Рожденные свободными

Шедевром фэнтези о животных заслуженно считается роман британца **Ричарда Адамса** «Уотершипские холмы» — история группы кроликов, утративших привычное место обитания и ищущих новый дом. Адамс не ограничивается описанием приключений длинноухих героев. У кроликов, оказывается, есть своя культура, мифология, внутренние убеждения. Они говорят и думают подобно людям, оставаясь при этом животными, без нор с диванами и телевизорами. Главное, что ушастые грызуны способны на поистине



Ушастое фэнтези.

Звериное кино

Количество кино с животными в центре сюжета зашкаливает, особенно среди мультфильмов. Иные зверюги становятся поистине культовыми персонажами — болтливый Осел из «Шрека», например. Диснеевские мультики переполнены разумными животными вроде Бэмби. Есть даже звери-супергерои — как Майти Маус. А любимые многими поколениями Заяц и Волк или друзья из Простоквашино? А обаятельные персонажи аниме? Перечислять можно бесконечно...

эпические деяния — неспроста эту книгу ставят вровень с «Властелином Колец»!

Более детский вариант сказок о разумных грызунах — «Кроличий Холм» **Роберта Лоусона**. Это история обычной семьи — лощеного Папы, суетливой Мамы, ворчливого Дедушки и маленького Джорджа. Всех их волнуют обыденные житейские проблемы, вот только семья эта — не человеческая...

Герои с клыками и без клыков.

Известнейшее произведение — цикл **Эрина Хантера** «Коты-воители», речь в котором идет вовсе не о помойных мурлыках, воюющих за кучу отбросов. Благородные кланы диких котов сражаются между собой за жизнь и власть — когтем и волшебством, не щадя живота и кисточек на ушах. А в древней Шотландии, когда даже животные владели магией, Король-Олень пытается подчинить своей зловещей воле всех обитателей местных лесов. Но молодой олень, обладающий уникальным даром общения со всем сущим, включая человека, вступает в битву против тирана и освобождает мир от его ужасного колдовства («Носитель огня» **Дэвида Клемента-Дэвиса**). Настоящий героический квест — трилогия **Кеннета Опеля** «Крылья», персонажами которого выступают летучие мыши. Новорожденный мышонок Шейд во время миграции своего клана проходит трудный путь возмужания, преодолевая опасности и сражаясь с врагами.

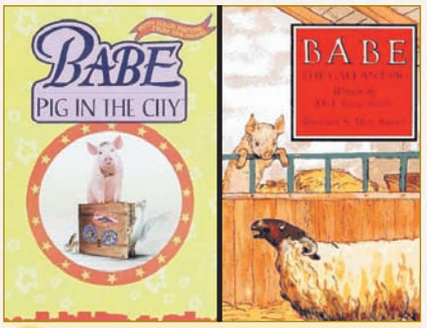
Препятствием для героических деяний не становятся ни малый размер, ни отсутствие клыков. Овдовевшей полевой мыши миссис Фрисби нужно срочно перетащить пищащее семейство в другое место, пока трактор с плугом не распахал поле, где находится гнездо. За помощью героиня обращается к очень умным крысам, которые подвергались научным опытам в секретной лаборатории. Крысиный лидер Никодемус рассказывает мышке о подвиге ее погибшего мужа Джонатана Фрисби, который помог крысам-разумникам сбежать от въедливых людишек. Теперь крысы и мыши построят совместную колонию и начнут новую жизнь! («Миссис Фрисби и Нимфо-крысы» **Роберта О'Брайена**). А дочь мышиного короля Поппи, чтобы защитить родное племя, должна вступить в беспощадный бой с местным чудовищем — рогатой совой («Поппи» американской писательницы **Ави**).

Рожденный летать ползать не может!

Цивилизация наступает — поэтому животные вынуждены отстаивать свою свободу. Даже если свобода означает отказ от теплой клетки и полной кормушки ради возможности самому выбирать свою судьбу. Четыре необычные кошки, умеющие летать, оставляют привычный город и отправляются на поиск нового дома. Пусть в городе полно еды, зато там невозможно расправить крылья («Кошкокрылы» **Урсулы Ле Гуин**). Молодой жираф Рува («Теплое местечко» **Нэнси Фармер**) отправлен в зоопарк. Казалось бы, чего еще желать? Теплое местечко! Но Рува жаждет вернуться в саванну — ведь там его родина. С угрозой для жизни вырывается из сладкой неволи океанариума косатка Килрой, жаждущий бороздить морские просторы рядом со своим верным другом, чайкой Моррисом («Килрой и чайка» **Натаниэля Бенчли**). А Фредди, в высшей степени интеллектуальный золотой хомяк, чтобы выбраться из лабораторной неволи, использовал свое умение читать и пользоваться компьютером! Чего не сделаешь ради возможности выбрать путь в жизни самостоятельно («Я, Фредди» **Дитлофа Райхе**). Пример для многих людей...

Скотный двор

Знаменитая повесть **Джорджа Оруэлла** «Скотный двор» — лишь по форме фантазия о животных, ибо по внутреннему смыслу это яркая сатирическая антиутопия, имеющая вполне конкретный адрес и отсылку к современным автору событиям. Действие разворачивается на ферме, где угнетенные животные изгоняют хозяина и берут власть себе. Но энтузиазм скоро сменяется развалом и ностальгией по «сильной руке», что приводит к возвышению диктатора и подавлению оппозиции при помощи специально натасканных собак. А «свободное» животное общество разделяется на касту привилегированных и массу эксплуатируемых — под прикрытием демагогической болтовни. Сатира Оруэлла — аллегория на тоталитаризм сороковых, однако события последних лет показывают, что «Скотный двор» актуален до сих пор.



Тяжела ты, свинская доля!

А вот другой англичанин, **Дик Кинг-Смит**, который по праву может считаться главным бытописателем скотного двора и его обитателей, вовсе не грешит сатирическими метафорами. Львиная доля его книг — всего лишь нравоучительные истории для детей, что тоже неплохо. Самое известное произведение автора, безусловно, повесть «Бэйб», на основе которой снят популярный фильм. Славный, вежливый и не по-свински обаятельный поросенок Бэйб, выполняя собачью работу, доблестно охраняет овечье стадо фермера Ходжета от диких собак и воров. В конце концов Бэйб даже завоевывает титул лучшей пастушьей овчарки! Милягу просто невозможно не полюбить! Эдак, начитавшись книг Кинга-Смита, можно заделаться вегетарианцем...

Одна из лучших детских фантазий про животных — повесть «Паутина Шарлотты» **Элвина Брукса Уайта**. Живущая на ферме свинка Уилбур воспылала дружескими чувствами к паучихе Шарлотте. Казалось бы, какой странный, даже противоестественный союз — но именно Шарлотта вместе с фермерской дочкой спасла жизнь обреченной на заклание хрюшке.

Лучший друг человека

Самые близкие человеку четвероногие, безусловно, коты и собаки. Немудрено, что эти лохматые существа частенько становятся героями анималистических фантазий. Даже **Джон Р. Р. Толкин** написал фэнтезийную повесть «Роверандом» о волшебном псе Ровере, который противостоит гигантским паукам и драконам. В детской повести **Брэда Стрикленда** «Быть волком» щенок Джо должен собраться с мужеством и найти в себе глубоко запрятанную «волчью сущность», чтобы дать отпор собачьим хулиганам. А котенок-сорванец Мартин находит в амбаре беременную мышку и, вместо того чтобы съесть ее, приносит пленнице пищу и воду. Когда у мыши рождаются детеныши, кормящая мать продолжает подозревать Мартина в плотоядных намерениях. И совершенно напрасно! Ибо Мартину понравилось чувствовать себя защитником мышиного семейства — он готов встать за них грудью даже против своей родни. Повесть Дика Кинга-Смита «Мыши Мартина» — замечательная история для детей о милосердии, чувстве долга и ответственности. Аллегорической сказкой о терпимости и толерантности может послужить повесть **Джорджа Селдена** «Домашний любимец Гарри». Ее герои, взрослые кот и мышь, которые, наподобие мультяшных Тома и Джерри, охотно пакостили друг другу, взяли на себя совместную заботу о крошечном осиротевшем щенке Гарри. Былая вражда забыта — ведь мы в ответе за тех, кого приручили...

Привет, я кот! А ты, стало быть, кормилец-поилец?

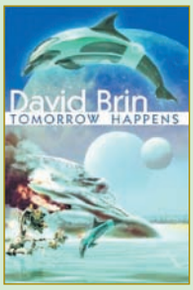
Кроме детской, есть и настоящая фантастика о лучших друзьях человека. В повести **Дианы Винн Джонс** «В собачьем теле» космический пес Сириус спускается на Землю, перевоплощаясь в обычного щенка, чтобы обнаружить давно потерянное страшное оружие, способное уничтожать звезды. Дилогия **Гэбриела Кинга** «Дикая дорога» и «Золотой кот» — эпический фэнтезийный рассказ о кошках, которые разыскивают тайные «дикие» дороги, где можно завладеть настоящей магией. В поэтично-трогательной фантазии **Анджея Сапковского** «Золотой полдень» Чеширский Кот спасает умирающую девочку Алису. А герои **Дианы Дуэйн** — помойные коты, которые отражают попытки демонов уничтожить мир. И одна из лучших книг о кошках, «Хвосттрубой» **Тэда Уильямса** — история отважного котяры, который отправляется на полные опасностей поиски своей подруги.

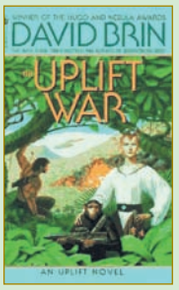
В мире животных

Большая часть анималистических фантазий предназначена для детей, зачастую совсем маленьких. А настоящее фэнтези обычно относится к антропоморфическим историям, в которых животные не просто думают, как люди, но и живут че-

Звериная фантастика

Звери становятся центральными героями и научной фантастики — обычно как плод генетических экспериментов. Правда, это часто оборачивается трагедией. Так, «модернизированные» мартышки постепенно вытеснили людей («Планета обезьян» **Пьера Буля**), а очеловеченный дельфин превращается в смертельное оружие («Разумное животное» **Робера Мерля**). А вот дельфины и обезьяны из цикла **Дэвида Брина** о Возвышении, получив статус разумных рас, вступили с людьми в тесный симбиоз и вместе отправились покорять звезды.

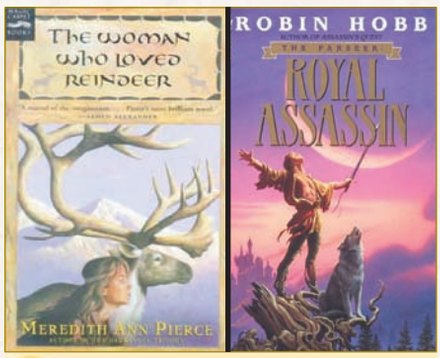




Десять книг «фэнтези о животных»

- Диана Дуэйн «Книга Лунной Ночи»
- Ричард Адамс «Уотершипские холмы»
- Джордж Оруэлл «Скотный двор»
- Эрин Хантер «Коты-воители» (цикл)
- Уильям Хорвуд «Данктонский лес» (цикл)
- Тэд Уильямс «Хвосттрубой»
- Алан Дин Фостер «Чародей с гитарой» (цикл)
- Дик Кинг-Смит «Бэйб»
- Анджей Сапковский «Золотой полдень»
- С. Ф. Сэйд «Варджак Лап»

ловеческой жизнью. Есть что-то особо волшебное и притягательное в книгах про зверей, которые читают газеты, ходят в оперу или участвуют в эпических сражениях.



Мы с тобой одной крови — ты и я!

Один из самых ярких анималистов — британец **Уильям Хорвуд**, чей цикл «Данктонский лес» издавался и в России. Это фэнтезийная эпопея о борьбе героев-кротов против зловещего и коварного тирана Мандрейка. Но самое популярное произведение Хорвуда, принесшее ему мировую известность, — два взаимосвязанных цикла детского фэнтези, которые продолжают знаменитый «Ветер в ивах». Герои этой поэтической сказки — звери, наделенные трогательными и подчас смешными человеческими качествами: любознательный Крот, доблестный Рэт Водяная Крыса, мудрый Барсук, легкомысленный и тщеславный Тоуд Жаб. Герои живут в своих домиках и помогают друг другу. С ними происходят разные приключения, и в опасных ситуациях каждый из обитателей прибрежных зарослей и Дремучего Леса показывает разнообразные стороны своего характера. Еще один знаменитый цикл — «Рэдволл» **Брайана Джейкса**, который придумал Страну Цветущих Мхов — мир звериного средневековья, где обитель мирных барсуков Рэдволлское Аббатство без конца подвергается различным напастям.

Мы с тобой одной крови — ты и я!

Майклу Хойе удалось нарисовать притягательный образ авантюриста поневоле — любопытного мыша Гермеса, без конца влезающего во всяческие передряги часовщика из славного звериного города Пинчестера. Гермес — этакий мышиный Бильбо, который любит комфорт, но то и дело из-за излишней любознательности оказывается замешан в опасные для шкуры приключения. Так, заинтересовавшись странными картинами из музея, Гермес встречается с загадочным бурундуком, который пытается отыскать магическую библиотеку древнего кошачьего королевства («Пески веков»). А исчезновение клиента, принесшего Гермесу часы для ремонта, приводит героя на опасную тропу искателя источника вечной жизни («Нет времени для мышей»).

Такие разные — и так похожи...

Интересно выписанное царство самых разнообразных зверей предстает перед нами в цикле взрослого юмористического фэнтези **Алана Дина Фостера** «Чародей с гитарой». Простой студент и музыкант-любитель Джон-Том Меривезер попадает в волшебную страну, где обитают разумные животные и где музыка является ключом к магии. Вздорный и вороватый сквернослов выдр Мадж становится герою преданным другом, а маг-черепах Клотагорб — мудрым наставником. Все животные в цикле вымахали почти до человеческих размеров и ведут себя абсолютно по-людски: любят, ненавидят, убивают... Разве только звериная натура накладывается на характеры персонажей, толкая их на определенные поступки.

●●●

Будь они написаны для детей или для взрослых, книги «животного фэнтези» позволяют нам посмотреть на мир глазами братьев наших меньших. Результат — иной угол восприятия примелькавшихся обычаев, нравов, всей человеческой жизни. А ведь это полезная штука — представить себя со стороны. По крайней мере, для умного человека.

«Небожители» это:
- увлекательная настольная военно-стратегическая игра в стиле фэнтези;
- оригинальная игровая механика;
- два полноценных сета и огромное количество игровых комбинаций.

Собери из набора карточек свое войско, вооружи его и сразись с войском другого игрока.

Спрашивайте игру в магазинах и клубах вашего города!

МОСКВА: Клуб «Легион», Каширское ш. д. 52, ДК Москворечье, (м. Каширская), т. 324-0474; Клуб «Арена», ул. Шаболовская, д. 27; Клуб «Портал», Серпуховской вал, д. 18/30, (м. Тульская), т. 633-1068; Клуб «Грифон», ул. Рабочая, д. 23, (м. Площадь Ильича); МДК на Н. Арбате, ул. Новый Арбат, д. 8, эт. 1, «Канцтовары», (м. Арбатская), т. 789-3591; Маг. «Дом книги», Раревый пр., д. 12., (м. Медведково), т. 476-1690; Маг. сети «Московский Дом Книги»; Маг. «Молодая Гвардия», ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), т. 238-5001; Маг. «Библио-сфера», ул. Марксистская, д. 9, (м. Марксистская), т. 670-5217; Маг. «Библио-Глобус», ул. Мясницкая, д. 6/3, (м. Кузнецкий мост), т. 781-1900; ТЦ «Горбушкин двор», Багратионовский пр., д. 7, место Ф-2024 (м. Багратионовская); Маг. «Хобби и настольные игры», ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), т. 928-3337; «Мульти-пульти», ул. Автозаводская, д. 5; Маг. «Звезда», ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), т. 610-8871; ТЦ «Олимпийский», Олимпийский пр., д. 16, места 46, 106а, 252, 214, (м. Проспект Мира), т. 688-3777; Маг. сети «Хорошие новости» в мега-маркетах «Ашан»; Интернет-магазин: www.spellcraft.ru. Интернет-магазин www.hotdice.ru.

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб «Феникс», Лиговский пр., д. 44, т. 8-812-973-1587; Маг. сети «Книжный салон»; Маг. «Арт-Миниатюры», ул. Седова, д. 11; **АРХАНГЕЛЬСК:** Маг. «Север», rhcps@rambler.ru, т. 21-2342. **ВОРОНЕЖ:** Супермаркет «РЕТ», ул. Космонавтов, д. 29, т. 8-4732-25-93-39. **ДОЛГОПРУДНЫЙ:** Интернет-магазин www.mtgshop.net, т. 8-926-264-7865. **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Оф. представитель Интернет-магазин: www.magicportal.ru, т. 8-922-202-0511; Маг. «Игровой мир», ул. 8 марта, д. 82; Маг. «Диск RU», ул. Ленина, д. 3; Клуб «Мох Malachite», ул. Малышева, д. 129. **ИЖЕВСК:** Маг. «Перекресток», ул. Карла Маркса, д. 302, daminc@udm.net. **КРАСНОЯРСК:** Клуб «Дайсвиль», т. 8-3912-93-1746; Клуб «Знакомые лица», пр. Свободный, д. 26; Маг. «CD-DVD СТЕК», ул. Урицкого, д. 52, т. 8-3912-65-2571. **КАЗАНЬ:** Клуб «Бастион», ул. Н.Столбова, 5 («ART-Salon»), т. 8-9047-642667. **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб «Легендарная Цитадель», пр. Гагарина, д.110, т. 13-89-93, rudeyar@hotmail.ru. **НОВОСИБИРСК:** Клуб «Легенда», ул. Республиканская, д. 12/1, «Мана-клуб», ул. Праведы, д. 8, ТЦ Академгородка, «Игромир», «Детская страна», Ильича, 6, «Военторг», ул. Гоголя, д. 34, Галерея «Фестиваль», «Палайя», пл. Карла Маркса 2, ТД «Калининский», «Палайя», ул. Богдана Хмельницкого, 1. **ОМСК:** Клуб «Гайдар», ул. Рабоковская, д. 1, тел. 8-904-580-1811. **ПЕРМЬ:** Клуб «ДТЮ», ул. Советская, д. 56, т. 8-902-479-8699, amberson@mail.ru. **РОСТОВ НА ДОНУ:** Клуб «Exodus», ул. Большая садовая, д. 55, Дом пионеров. **САМАРА:** Клуб «Берсерк-Самара», пр. Карла Маркса, д. 370, т. 8-905-301-0808, mreddy@rol.ru; Клуб «Outpost», Московское шоссе Литер Д, ТОЦ «Беговой», оф. 123, т. 278-8215. **СТАВРОПОЛЬ:** Маг. «Юнит», ул. Маршала Жукова, д. 8, unit-club@yandex.ru. **ТАМБОВ:** Маг. «Торговый мир», ул. Интернациональная, 45-б, т. 8-0752-72-8811. **ТВЕРЬ:** Клуб «Вавилон», ул. Желябова, д. 33, Fess@tvcom.ru, т. 8-920-681-1125; Маг. «Армада», ул. Горького, д. 124. **ТОЛЬЯТТИ:** Клуб «Скупой Кракен», ул. Автостроителей, д. 84-а, оф. 15, jamiro@avtograd.ru; Маг. «Троян», ул. Ленина, д. 89, тел. 31-1897. **ТЮМЕНЬ:** Оф. представитель Клуб «Лабиринт миров», ул. Геолого-разведчиков, д. 6а, ДЦ «Юный Техник», www.mazeofworlds.ru, т. 8-912-923-977; Маг. «Перекресток миров», ул. Республики, д. 155, ТЦ «Медея»; Маг. «CD-Land», ул. Орджоникидзе 63, ЦУМ, 3 этаж; Клуб «Wubrg», ул. Крупской, д. 21, т. 8-912-9997907. **УЛАН-УДЭ:** Клуб «БМВ», т. 29-4490, frud@mail.ru. **ЧЕЛЯБИНСК:** Клуб «Берсерк», ilja_muromec@pisem.net. **ЯРОСЛАВЛЬ:** Клуб «Мираж», т. 8-920-654-7425. **РЕСПУБЛИКА БЕЛАРУСЬ:** Оф. дилер Клуб «Цитадель», т. 8-029-732-7135, yoda@mail.ru. **УКРАИНА:** Оф. дилер Клуб «Аватар», т. (044) 502-6227.

www.godlike.ru
По вопросам закупок и продаж обращаться по адресу sales@godlike.ru

© 2004—2006 ООО «Студия Электронных Развлечений», Россия, г. Новосибирск

На правах рекламы

Николай Смирнов, Елена Рындина

ПОСЛАННИК ГРЯДУЩЕГО

ФАНТАСТИКА ИВАНА ЕФРЕМОВА

Не было на свете ни одного фантаста, который что-нибудь открыл или предсказал, за исключением Ивана Ефремова.
Кир Булычев

5 октября 1972 года скончался известный советский ученый и фантаст Иван Антонович Ефремов. Не успела урна с его прахом обрести вечный покой, как в дверь ефремовской квартиры требовательно позвонили. В течение 13 часов службисты на глазах у возмущенной вдовы писателя Таисии Иосифовны методично перерывали дом вверх дном. Перечень изъятых предметов оказался абсурден: письма, старые фотографии, квитанции, тюбик с иностранной надписью, книга про Африку на английском языке, лекарственные препараты, коллекция минералов, разборная трость, палица из цветного металла — всего 41 пестрый пункт...

Спустя пару месяцев по итогам обыска было заведено уголовное дело. Среди прочего в нем фигурировала такая формулировка: «Имеются материалы, дающие основание полагать, что *Ефремов не является тем лицом, за которое он себя выдавал*». Кого же разглядели в писателе бдительные кагэбэшники? Британского шпиона, которым подменили настоящего Ефремова во время гобийской экспедиции? Есть версия еще абсурднее. Аркадий Стругацкий в одном из интервью иронизировал: в 70-е годы советские спецслужбы, не желая отставать от американских, решили заняться поисками инопланетян. А кого еще подозревать во внеземном происхождении, как не писателей-фантастов? И кому, как не Ефремову, выведшему отечественную фантастику далеко за пределы земной орбиты, оказаться первым в списке подозреваемых?

Богатырь из-под Питера

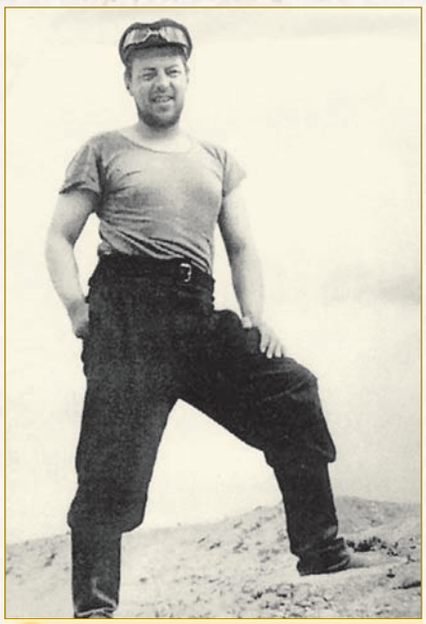
В биографии Ефремова и вправду много необычайного. Будущий писатель родился в деревне Вырица под Санкт-Петербургом, и уже здесь начинаются разночтения. Согласно записи в метрической книге, это произошло в 1908 году, однако сам Иван Антонович указывал в официальных документах днем своего рождения 22 (9) апреля 1907. «Состарил» себя Ефремов еще в юности, чтобы пораньше начать самостоятельную трудовую жизнь.

От предков — купцов-староверов — Ефремов унаследовал высокий рост и огромную физическую силу: руками гнул подковы. Однако отношения с родителями не заладились. Позже писатель признавался, что в его судьбе Гражданская война сыграла благотворную роль, вырвав из косной мещанской среды. После революции он прибился к красноармейской автороте и стал «сыном полка». Был контужен под артобстрелом и после слегка заикался. Вспоминал об этом случае с добродушием, которое редко покидало ученого и писателя. После Гражданской войны восполнял пробелы в образовании, плавал матросом на Тихом океане. Романтика приключений и научного поиска влекла Ивана Антоновича с шести лет, когда он открыл для себя Жюля Верна. Ефремов был влюблен в море, однако тяга к науке все же перевесила.

Учился он быстро и творчески. Школу закончил экстерном за 2,5 года, столько же времени заняло получение высшего образования. В 18 лет провел самостоятельную экспедицию, через год совершил первое научное открытие. Сплав жизненного опыта, больших способностей и накопленных широких знаний сделали молодого ученого свободным от предрассудков. На стыке биологии и геологии он создал учение о закономерностях отложения ископаемых остатков — *тафономию* — и с его помощью предсказал обнаружение крупного кладбища динозавров в пустыне Гоби. Послевоенная экспедиция грузовиками вывозила оттуда останки древних рептилий. Ефремов получил широкую известность, советоваться к нему приезжали самые знаменитые палеонтологи мира. Ученый по праву гордился своим достижением — но в гордости этой не было самолюбования. Он писал: «*Появление тафономии впервые именно в нашей стране не слу-*

1926 год. Ефремов — командир катера в Ленкорани.

1925 год. Ефремов — препаратор Геологического музея.



Иван Ефремов в гобийской экспедиции.

чайно и отражает общее стремление советской науки к всестороннему охвату изучаемых проблем».

Экспедиция 1948—49 годов стала для Ефремова последней. Многочисленные разъезды, работа на пределе человеческих возможностей подорвали богатырское здоровье талантливого ученого: в 1941 году его даже не взяли на фронт. Однако почивать на лаврах Ефремов не мог. Ему был необходим простор, который он нашел в новом виде деятельности.

«Рассказы о необыкновенном»

Творчество Ефремова — это единый мир кристальной чистоты, насыщенный глубочайшей внутренней логикой. Прежде чем всецело посвятить себя писательскому труду, Иван Антонович накопил глубокие познания в области биологии, геологии, палеонтологии, приобрел бесценный практический опыт, написал множество научных работ. Мировоззрение ученого-естественника, убежденного материалиста задавало точный вектор его фантастическим произведениям, далеким от пустопорожнего фантазерства. Полновесностью и энциклопедичностью идей Ефремов резко выделяется из общего ряда писателей-фантастов. По свидетельству современников, его интеллектуальная мощь и особенное, планетарное мышление окутывало фигуру писателя аурой мудрости, обаяния и колоссального превосходства.

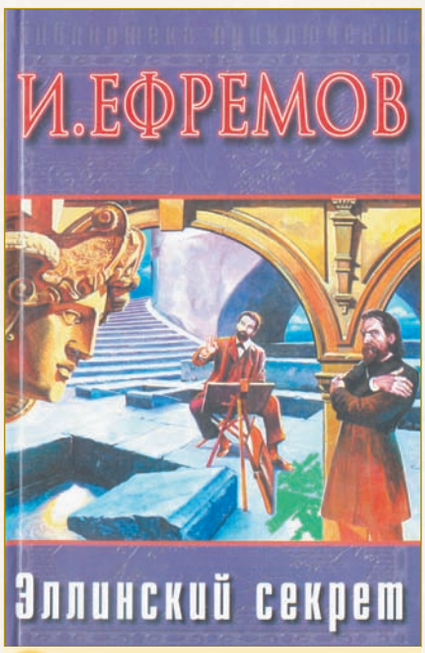
Приключения мысли — так Ефремов сформулировал свое писательское кредо. Ни до него, ни после ни один писатель не сводил на уровне художественной литературы столь значительный научно-философский материал. Уже после выхода своих первых рассказов он удостоился внимания скупого на похвалы Алексея Толстого, а также Льва Кассиля и Павла Бажова.

Ефремов дебютировал в литературе традиционной советской «фантастикой ближнего прицела». Здесь рассматривалось какое-либо открытие, на пороге которого стояли ученые, показывался путь к нему и практические результаты. В таких рассказах Ефремов оттачивал писательское мастерство и качество научного предвидения.

Наиболее нашумевший случай ефремовского «открытия на кончике пера» связан с якутскими алмазами. В рассказе «Алмазная труба» геологическая экспедиция находит алмазное месторождение на Сибирской платформе. А в 1954 году немного южнее описанного в рассказе места геологи действительно обнаружили кимберлитовую алмазоносную трубку именно по тем признакам, которые были обозначены Ефремовым. Как выяснилось, геологи, занимающиеся изысканиями, хорошо знали ефремовский рассказ и даже носили в рюкзаках сборник рассказов с «Алмазной трубой».

Пусть это предсказание можно списать на научную прозорливость Ефремова-геолога — но не менее удивительное открытие последовало в области, далекой от научного поля деятельности Ивана Антоновича. В рассказе «**Тень минувшего**» герой-палеонтолог видит в преломлении солнечных лучей, отраженных от поверхности камня, объемное изображение динозавра. Именно этот эпизод вдохновил молодого физика Юрия Денисюка на открытие голографии, которую сам Денисюк поначалу считал невозможной.

И таковы чуть ли не все ранние рассказы Ефремова. «**Озеро горных духов**» предсказало открытие месторождения ртути в горном Алтае, «**Атолл Факаофо**» рассказал о рельефности дна мирового океана (еще в 30-е годы оно считалось плоским). В рассказе «**Эллинский секрет**» есть идея о «памяти поколений», подтвержденная опытами трансперсональной психологии. А после опубликования рассказа «**Катти Сарк**» англичане вспомнили, что этот клипер — их национальная гордость, и, отреставрировав его, создали в нем музей. К слову сказать, один писатель-фантаст нашел в произведениях Ефремова около сотни идей и тем для перспективных научных разработок. Но, пожалуй, эта цифра далеко не предел.



Современное издание рассказов Ефремова.

Книги Ивана Ефремова

Романы

- «На краю Ойкумены» (вторая часть «Великой дуги», 1949)
- «Путешествие Баурджеда» (первая часть «Великой дуги», 1953)
- «Дорога ветров» (документальная книга, 1955)
- «Туманность Андромеды» (1957)
- «Лезвие бритвы» (1963)
- «Час Быка» (1968)
- «Таис Афинская» (1972)

Рассказы и повести

- «Встреча над Тускаророй», «Озеро горных духов», «Путями старых горняков», «Олгой-Хорхой», «Катти Сарк», «Голец Подлунный» (1944)
- «Белый рог», «Тень минувшего», «Алмазная труба», «Обсерватория Нур-и-Дешт», «Бухта радужных струй», «Последний Марсель», «Атолл Факаофо» (1945)
- «Звездные корабли», «Адское пламя» (1948)
- «Юрта Ворона» (1959)
- «Сердце змеи» («Кор Серпентис», 1959)
- «Афанеор, дочь Ахархеллена» (1960)
- «Пять картин» («Космос, космос...», 1965)
- «Эллинский секрет» (1968)

Тома из собраний сочинений Ефремова 1975 и 1989 годов.

Эра Встретившихся Рук

Вершины творчества Ефремова — два романа о далеком будущем, «**Туманность Андромеды**» и «**Час Быка**». Будущее Ефремова — синтез высших достижений прошедших эпох, это очищенные от скверны и условностей кристаллы человеческого духа. Фантаст убежденно от-

Прототипы главных героев «Лезвия бритвы» польская актриса Барбара Квятковска и итальянский актер Амадео Нацари.

стаивал мысль о том, что человеческая эволюция должна быть направлена на духовное и социальное развитие всего общества, поскольку физиологически вид *homo sapiens* больше не эволюционирует. Но он отдавал себе полный отчет в том, что построение совершенного мироустройства — задача не из легких. Писатель знал: бесполезна красивая мораль без твердых оснований. Поэтому Ефремов указывал на незыблемые основы всей жизни. Он писал не только о том, *что* надо делать, но и о том, *почему* надо делать именно это.

Книги о далеком прошлом (дилогия «**Великая дуга**» и роман «**Таис Афинская**») органично сочетаются с фантастическими произведениями; они взаимно друг друга дополняют. Между книгами о прошлом и будущем есть и своеобразный мостик — роман «**Лезвие бритвы**». В нем писатель утвердил свою эстетику и представления о красоте как наивысшей мере целесообразности, впервые в русской литературе заговорил о йоге.

Книги Ефремова отличает особое отношение к женскому началу, перед которым он преклонялся. Писатель превосходно понимал: женщина — вдохновительница и охранительница, прекрасное всегда более закончено в женщине и отточено в ней сильнее. Восхождение любого общества неизбежно начинается с возвеличивания женщины — а там, где женское начало угнетается или уподобляется мужскому, наступает деградация. Галерея «ефремовских женщин», выписанных с великой любовью и уважением, достойна отдельного места в литературоведении.

Размышления об обществе будущего, о контакте с иными цивилизациями — внешне неожиданный скачок после «рассказов о необыкновенном» и исторической дилогии «Великая дуга». На самом деле все закономерно. Прошлое интересовало Ефремова не само по себе, а с точки зрения появления в нем ростков современного отношения к миру. В будущем же он надеялся увидеть эти ростки развившимися. Братство людей, объединенных общим творческим поиском, преклонение перед красотой и героическая самоотверженность — вот что по крупицам искал писатель в прошлом, приветствовал в настоящем и провозвещал в грядущем.

Ефремовское мышление особенно не только в силу строгой научности. Он был диалектиком — стремился рассматривать все проблемы, учитывая контекст их проявления. Ефремов считал себя воспреемником таких представителей русского космизма, как Константин Циолковский, Александр Чижевский и Владимир Вернадский. Вместе с этим он глубоко интересовался философским наследием семьи Рерихов — изучал книги Живой Этики (Агни-йоги) и именно в этом учении искал идеологию для будущего нашей страны. Многие ее идеи легли в основу «Туманности Андромеды» и «Часа Быка».

Публикация «Туманности Андромеды» началась в журнале «Техника — молодежи».

После ужасов мировых войн говорить о светлом будущем, особенно на Западе, стало почти неприлично. На этом фоне пророческая мощь и принципиальная новизна выстроенного Ефремовым здания особенно поражали. Писатель полемизировал с мрачными прогнозами, утверждая способность человека выпутаться из грозных ловушек. *Художник обязан показывать пути выхода из тупиков развития* — таково было убеждение ученого и писателя.

До Ефремова о будущем писали многие, в том числе и с попытками детально описать жизнь людей «прекрасного далека», — например, Герберт Уэллс или Владимир Обручев. Но такие книги обладали одной особенностью: описание производилось со стороны. Сам Ефремов так говорил об этом: «*Я почувствовал, что могу уже что-то написать обо всем этом с определенной степенью реальности, то есть без ввода в действие простака, пионера или чудака-профессора, внезапно оказавшихся в обществе будущего. Мне хотелось взглянуть на мир будущего не извне, а изнутри*».

Первое, с чем мы сталкиваемся в ефремовском будущем, — принципиально новые общественные отношения. Ефремов на деле, а не на словах был убежденным коммунистом, за что и подвергался преследованиям со стороны обывателей и многих партийных чиновников. Термин «ноосферный коммунизм» точно отражает то, о чем писал Иван Антонович. Достижения науки и техники у Ефремова вторичны. Отношения между людьми и сами люди — вот что интересовало писателя прежде всего.

Особое значение в будущем Ефремова придается молодежи. Молодые люди отнюдь не предоставлены сами себе. Только в условиях плодотворной занятости и правильного воспитания молодые люди не образуют агрессивную к чужакам закрытую субкультуру. Неформальные молодежные течения всегда были формой протеста против мира взрослых, против их лжи и лицемерия. В обществе Ефремова такой протест бессмыслен, потому что условия жизни отвечают главнейшим потребностям человека.

Взрослый человек — человек знающий, заинтересованный в плодах своей работы. Абсолютное физическое здоровье ведет к повышенной энергии существования, в результате чего жизнь не может ограничиваться рамками одной личности. Любой может выдвинуть какое-либо предложение, хотя бы и в масштабах всей планеты, и оно будет обсуждаться, если действительно хорошо продумано.

Умение руководить — самое насущное в таком обществе, потому что власть

На Железной звезде. Кадр из фильма «Туманность Андромеды» (1967).

в нем основана не на страхе или слепой вере, но исключительно на компетентности и рациональном доверии к доказавшему свою состоятельность руководителю. Поэтому в ефремовском будущем нет убежденных консерваторов или сторонников безоглядного прогресса. Сами принципы принятия решений здесь иные. Каждое конкретное предложение анализируется с точки зрения возрастания человеческого счастья и общего восхождения человечества. Этим занимается Академия Горя и Радости. Мудрость определяется Ефремовым как сочетание знания и чувств. А это и есть понимание необходимости тех или иных поступков. На Совете Звездоплавания Гром Орм произносит чеканную фразу: *«Мудрость руководителя заключается в том, чтобы своевременно осознать высшую для настоящего момента ступень, остановиться и подождать или изменить путь»*.

Низа Крит и Эрг Ноор. Кадр из фильма «Туманность Андромеды» (1967).

Так и поступают. Сознательно задерживают развитие парапсихической сферы, потому что не до конца отточено психофизиологическое совершенство и опасен риск потери контроля над психикой. Отказываются от заселения планет с высшей жизнью, потому что тогда неизбежно непонимание и насилие. Дар Ветер не дает добро на проведение рискованного опыта по поиску эффекта телепортации. Но все-таки общество оправдывает героев этого опыта и признает его огромное значение для науки.

Естественно, составлять такое общество могут только люди, которые готовы принимать выверенные решения и воплощать их в жизнь, чутко реагируя на происходящее. Люди с широкими взглядами и тем избытком понимания и великодушия, который не позволит замыкаться на личных желаниях и проблемах. Ефремов пишет: «*Чуткая внимательность ко всему была характернейшей чертой людей эпохи Кольца*». Велико и доверие их друг к другу. Это правило, а не случайная проницательность в мире заблуждений, капризов и поспешных решений. Поэтому уважается воля другого человека, подразумевается само собой, что человек принял обдуманное решение и уговаривать его изменить это решение — проявить неуважение.

Герои ведут напряженную творческую жизнь, никто из них не прозябает в рутине. Ефремов утверждает непреходящую ценность античных представлений о *калокагатии* — единстве физической, эмоциональной и нравственной сферы человека. Психолог Эвда Наль утверждает, что психическая сила обязательно должна порождаться сильным здоровым телом, иначе неизбежно произойдет перекос в развитии. Отправляется поразительная по дерзости экспедиция к Ахернару — основывать первую колонию в глубоком космосе. Романтика научного поиска провозглашается основой общественной жизни.

В «Часе Быка» сведены воедино утопия и антиутопия. Земляне эры Встретившихся Рук сталкиваются с жестокой диктатурой на планете Торманс. Описание и вскрытие природы тоталитарного общества были столь ярки и проницательны, что власть имущие обнаружили в романе «клевету на советскую действительность» и книга была запрещена. Однако, рисуя планету с нарушенной экологией, людей с трагическим перекосом сознания, Ефремов критиковал далеко не только советский или китайский строй, но и западные либеральные ценности. По сути, идеальные герои писателя смотрят со стороны на наш мир. Роман становится лабораторией по исследованию природы человека и тех причин, которые толкают его на саморазрушение.

Наступит ли Час Быка на Земле? Вот мнение самого Ефремова, изложенное им через год после выхода романа в письме американскому коллеге-палеонтологу: *«Мы можем видеть, что с древних времен нравственность и честь (в русском понимании этих слов) много существеннее, чем шпаги, стрелы и слоны, танки и пикирующие бомбардировщики. Все разрушения империй и государств и других политических организаций происходят через утерю нравственности. [...] Поколения, привыкшие к честному образу жизни, должны вымереть в течение последующих двадцати лет, а затем произойдет величайшая катастрофа в истории в виде широко распространяемой технической монокультуры, основы которой сейчас упорно внедряются во всех странах»*.

Однако Ефремов не только констатировал грустную действительность, на чем останавливались многие до него, но и наметил пути ее преодоления. Первым шагом подъема из безысходности инферно (так писатель назвал общественный строй Торманса) должно стать насыщение ноосферы светлыми образами и создание соответствующего образа человека. Второй шаг — создание критического количества таких людей. Третий — качественное переустройство общества.

Сам Ефремов своим творчеством и своей жизнью дал образец первых двух шагов. Должен их пройти и каждый человек, заинтересованный в наступлении светлого будущего.

Это интересно

- В честь писателя названы малая планета Ефремиана, динозавр *Ivantosaurus ensifer* (ивантозавр меченосный), минерал «ефремовит», литературная премия на Всероссийском фестивале фантастики «Аэлита».
- Иван Ефремов стал кандидатом наук до получения диплома о высшем образовании и без защиты диссертации. Степень доктора биологических наук присвоена ему в 34 года. А в Союз писателей он был принят без заявления, рекомендаций и прочих формальностей.
- У Ефремова была фотографическая память. В свободные часы во время экспедиций Иван Антонович по памяти начитывал целые книги.

«ТВАРЬ Я ДРОЖАЩАЯ ИЛИ ПРАВО ИМЕЮ?»

Владимир Пузий,

литературный критик, постоянный автор «МФ», он же — писатель-фантаст

Владимир Аренев

Помнится, именно такой вопрос задавал себе один студент-старушкоубивец из книжки, которую проходят в средней школе. Не знаю, подозревал ли Федор Михайлович, что фраза эта станет крылатой и будет использоваться ну в самых разных ситуациях...

С галерки уже кричат, дескать, давай ближе к фантастике! Даю.

У нас, в фантастике, про «тварь дрожащую» тоже ведь частенько вспоминают. В паре с другим расхожим выражением: «А ты хто такой?!». И неподдельный гнев звучит при этом в словах вопрошающего — куда там старику Паниковскому!

Речь, конечно, о фантастической критике. То есть, когда хвалишь, никто не норовит проверить твой паспорт и уточнить, учился ли ты на филфаке. А вот если ругаешь — тогда держись! Аргументы приводятся самые убойные: от «сам сначала напиши чего-нибудь, а потом критикуй» до «человек старался, книжку придумывал; чужой труд надо уважать».

Ну, насчет «чужого труда» — тут все ясно. Почему-то я уверен, что такого рода защитники оч-чень возмутятся, если им предложат в аптеке неправильно приготовленное лекарство или продадут в магазине колбасу из собачатины. Хотя и в том, и в другом случае наверняка ведь люди тоже преизрядно трудились.

Вариант второй, насчет «сначала сам напиши чего-нибудь», — поинтересней. Хотя бы потому, что в хоре гневных читателей-защитников нет-нет да зазвучит старая недобрая песня о писательской этике и праве критиковать коллег. Это в том случае, если критикующий, таки да, «сначала сам написал чего-нибудь» и даже продолжает писать — и при этом, иуда, своих же критикует.

Ну ладно, не иуда — так завистник, которому высокие тиражи коллег и неяркий свет чужой славы не дают спокойно спать. Вот и берет чертов студент-писака топорик, вешает в петельку и отправляется прямым курсом на квартиру старухи-процентщицы, то бишь писателя Имярек, чтобы совершить гнусную гнусность и надругаться над бессмертными его, Имярека, творениями.

«Всюду враги!», понятное дело.

Одно остается неясным, если внимательно выслушать всех, кто норовит учредить некий институт, который бы выдавал «лицензии на отстрел» одним, а других — гнал бы в три шеи. В толк не возьму: а кому все эти ревнители цеховой этики готовы выдать «лицензию» на выдачу «лицензий»? И с чего вдруг они решили, что могут ограничивать других в праве высказать свое мнение о книге, фильме, компьютерной игре?..

И о какой цеховой этике может идти речь, когда рецензент видит перед собой очевидно некачественный продукт?! Помнится, в средние века халтурщика именно свои же, цеховые, приводили в сознание: чтобы цех не позорил...

А ведь бывает и покруче: сам писатель признаётся, дескать, да, у меня там в книге разнобой в стилях, одну часть вообще я не сам писал, а диктовал, а потом не потрудился довести все это до ума, но (но!!!) за что ж меня, гениального, ругают?! Или трагическим голосом сообщает публике, дескать, его, пречудесного, тупица-рецензент агрессивно не понял.

Остается выразить восхищение уверенностью в собственной безошибочности иных «прижигателей глаголом». Которым даже в голову не приходит, что «не поняли» их из-за косноязычности книги, выданной ими на-гора; и никакого мирового заговора против автора Имярек, никаких заказных рецензий, травли и прочего не было и нет. Просто «писать лучше надо». Хотя, конечно, с теорией про мировой заговор жить комфортней, да и роль непризнанного гения чертовски привлекательна!..

Чтобы предупредить и предотвратить, сразу сознаюсь: я ведь тоже не над процессом, я в нем по ту самую макушку, в которую сейчас целится вон тот хулиганской наружности тип с галерки. Пусть целится — я писал и буду писать рецензии и статьи (под собственным именем) и художественные — надеюсь — тексты (под псевдонимом, который мало для кого остается секретом). Признаю право любого высказать все, что он думает по поводу и первых, и вторых. И оставляю за собой право делать то же самое по отношению к другим книгам.

Отвечая на невысказанный вопрос: да, рецензенты тоже не идеальны и тоже способны ошибаться. (Впрочем, страх авторов перед разгромной рецензией столь же преувеличен, как и надежды на положительную: увы или к счастью, но в наше время только целый ворох рецензий способен хоть как-то повлиять на продажи. А одна-две погоды не делают).

И все-таки — а есть какой-нибудь критерий, по которому можно отличить плохую рецензию от хорошей? Боюсь, банальный и очевидный ответ вас разочарует: есть. Этот критерий — внутренний камертон, скрытый в каждом из читателей. Его непросто настроить, для этого нужны внутренние, опять-таки, усилия. Чтобы научиться различать, насколько искренне пишет автор-рецензент («вот и первая польза»), насколько грамотен в пределах им же созданного текста («вот и вторая!»), наконец, насколько его предпочтения совпадают с вашими. В конце концов, я могу прочесть разгромную рецензию и, не согласившись с оценкой рецензента, признать: написана она талантливо и по-своему автор прав. А могу прочесть очередные славословия и ничего, кроме досады и брезгливости, не испытать.

Ни у меня, ни у вас нет иных критериев для оценивания рецензии. Ощущения от книги не передать в баллах. Одна-две цитаты могут и обмануть, в ту или другую сторону. Вот чувство вкуса...

Впрочем, кто из нас не сомневался в собственной правоте?

Может быть, это вот сомнение — и есть тот по-настоящему единственный показатель того, что мы еще способны учиться и критично оценивать и других, и себя?.. — какой бы глубокой ни была условная пропасть между нами и теми, кого оцениваем.

Мнение оратора может не совпадать с позицией редакции «МФ».

МАГИЯ ФЭНТЕЗИ

Вероника ИВАНОВА

НОВЫЙ РОМАН

ИЗ ЦИКЛА «ТРЕТЬЯ СТОРОНА ЗЕРКАЛА»

И МАЯТНИК КАЧНУЛСЯ...
НА ПОЛПУТИ К СЕБЕ
ВЕРНУТЬСЯ И ВЕРНУТЬ
ПРАВО УЧИТЬ. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО
СВОБОДА УЙТИ, СВОБОДА ОСТАТЬСЯ
ПРАВО УЧИТЬ. РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Издательство Альфа-книга

реклама

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Книг в нашей самой читающей в мире стране издается много. Чтобы в этом убедиться, достаточно заглянуть в раздел «Новинки издательств». Десятки авторов и названий каждый месяц — не осилишь, даже если читать в день по книге. Чтобы ваши глаза не отплясывали чечетку при виде ломящихся книжных полок, читайте наши рекомендации. Ежемесячно мы будем представлять вам двадцать одну фантастическую книгу, часть из которых выбрана читателями на нашем сайте (mirf.ru), а часть — рекомендована специалистами «МФ». В их число войдут не только свежие новинки рынка, но и классические произведения. Фантастические книги удобно сгруппированы по жанрам, поэтому мы уверены, что нововведение позволит каждому читателю «МФ» подыскать себе чтение по вкусу.

	ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ	АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ	ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ
ЮМОРИСТИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА	Терри Пратчетт **Последний герой** Приключения Коэна-варвара в поисках Апокалипсиса — в шикарном подарочном издании. Самый стильный фант-проект 2006 года по версии «МФ». **4 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.** *Рецензия — в №9(37) за 2006.*	Андрей Белянин **Опергруппа в деревне** Все самые страшные преступления совершаются в тихих и отдаленных местечках — убедиться в этом предстоит Тайному сыску царя Гороха в шестой книге сериала. **19 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.** *Рецензия — в №2(42) за 2007.*	Михаил Успенский **Приключения Жихаря** В хорошей юмористической книге должно быть не только над чем посмеяться, но и над чем задуматься. В трилогии о Жихаре есть и то, и другое. **Оценка «МФ» — 8.** *Рецензия — в №3(43) за 2007.*
КОСМИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА	Василий Головачев **По ту сторону огня** Ни один факт из книг Головачева не противоречит научной картине мира. Ни путешествия во времени, ни электрические каракатицы... **11—12 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 6.** *Рецензия — в №12(40) за 2006.*	Генри Лайон Олди **Ойкумена. Книга 1. Кукольник** Космоопера от Олди — книга столь же неожиданная, сколько ни на что подобное не похожая. Ждем продолжения! **24 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.** *Рецензия — в №1(41) за 2007.*	Лоис Макмастер Буджолд **Осколки чести** Это первая книга «Барраярской саги» — пожалуй, самого масштабного и качественного современного цикла космической фантастики. **Оценка «МФ» — 9.** *Рецензия — в №3(31) за 2006.*
ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ	Ник Перумов **Война мага. Конец игры** Долгие годы мы следили за судьбами самых выдающихся героев Упорядоченного... И вот — самый масштабный отечественный фэнтези-эпик завершен! **1 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.** *Рецензия — в №11(39) за 2006.*	Виталий Зыков **Под знаменем пророчества** Цикл, начавшийся в лучших традициях приключенческого фэнтези с переноса героя из нашего мира в фэнтезийный, приобрел к третьему тому поистине эпический размах. **10 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7** *Рецензия — в №2(42) за 2007.*	Терри Гудкайнд **Первое правило волшебника** Сама по себе эта книга — одно из лучших фэнтези конца прошлого века. Продолжения придали ей эпический размах, но с каждым томом Гудкайнд снижает планку. **Оценка «МФ» — 8.** *Рецензия — в №7(35) за 2006.*

Выбор читателей. Февраль 2007

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **892** человека. Всего было отдано **2238** голосов (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1	Ник Перумов	Война мага. Конец игры	13,7%
2	Алексей Пехов	Темный охотник	6,3%
3	Джордж Мартин	Пир стервятников	4,2%
4	Терри Пратчетт	Последний герой	3,9%
5	Гай Юлий Орловский	Ричард Длинные Руки — пфальцграф	3,5%
6-7	Джонатан Страуд	Врата Птолемея	3,4%
6-7	Дэн Абнетт	Возвышение Хоруса	3,4%
8	Терри Пратчетт	Carpe Jugulum. Хватай за горло!	3%
9-10	Вадим Панов	День Дракона	2,7%
9-10	Виталий Зыков	Под знаменем пророчества	2,7%
11-12	Василий Головачев	По ту сторону огня	2,6%
11-12	Сергей Лукьяненко	Пристань желтых кораблей	2,6%
13	Чайна Мьевиль	Вокзал потерянных снов	2,5%
14	Гай Юлий Орловский	Ричард Длинные Руки — ландлорд	2,4%
15	Дэн Абнетт	Инквизитор. Ордо Маллеус	2,2%
16	Анджей Сапковский	Божьи войны	2,1%
17-18	Макс Фрай	Ворона на мосту	1,9%
17-18	Стивен Кинг	Мобильник	1,9%
19	Андрей Белянин	Опергруппа в деревне	1,5%
20	Роберт Сальваторе	Павшая крепость	1,4%
21	Дэн Симмонс	Олимп	1,3%
22-23	Нил Гейман	Дети Ананси	1,2%
22-23	Олег Дивов	Храбр	1,2%
24	Генри Лайон Олди	Ойкумена. Книга первая. Кукольник	1,1%

ГОРОДСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Вадим Панов
День Дракона
По зубам ли окажется любимцам публике навам пробудившийся древний враг Темного двора? Похоже, сериал о Тайном Городе выходит на новый виток.

9 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №3(43) за 2007.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

Виктор Пелевин
Empire V
«Баблос-дискурс-кровосос» — триада, на которой строится новая книга Пелевина, как обычно у писателя, стоящая на перепутье между фантастикой и мэйнстримом.

30 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №1(41) за 2007.

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Сергей Лукьяненко
Ночной дозор
Иные, дозорные, светлый Гесер, темный Завулон, самокопания Антона Городецкого, Мел Судьбы, вампиры, оборотни, амулеты, ведьмы — а что еще можно сказать про книгу, о которой и так все знают?

Обзор «Дозоров» — в №4(8) за 2004 год.

АВТОРСКИЙ СБОРНИК

Алексей Пехов
Темный охотник
В одной-единственной книге российский писатель собрал «потерянные страницы» самых известных своих миров, а также представил нам новый.

2 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №12(40) за 2006.

Сергей Лукьяненко
Пристань желтых кораблей
Сборник ранних произведений «российского фантаста номер один». Мастерство, конечно, еще не то, но идеи фонтанируют с потрясающей силой.

11—12 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7.
Рецензия — в №1(41) за 2007.

Пол Ди Филиппо
Потерянные страницы
Из самого известного сборника этого признанного хулигана от фантастики вы узнаете все об известных писателях-фантастах — в том числе то, о чем боялись спросить.

Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №8(12) за 2004.

ИСТОРИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Джордж Мартин
Пир стервятников
Фэнтези Джорджа Мартина поражает реалистичностью — мира, персонажей, событий. «Пир стервятников» наконец-то занял подобающее место в нашем рейтинге.

3 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в этом номере «МФ».

Олег Дивов
Храбр
Альтернативный взгляд на историю Киевской Руси от самого провокационного нашего фантаста был признан «Миром фантастики» наиболее необычной книгой 2006 года.

22—23 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №12(40) за 2006 год.

Сюзанна Кларк
Джонатан Стрендж и мистер Норрелл
Магическая история Наполеоновских войн — может быть, еще и не классика, но безусловно, веха в мировом фэнтези.

Оценка «МФ» — 10.
Рецензия — в №8(36) за 2006 год.

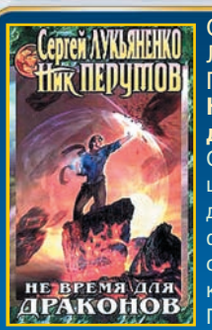
ТЕХНОМАГИЯ

Чайна Мьевиль
Вокзал потерянных снов
Этот мрачный, провокационный и откровенно грязный роман открывает дверь в форменный киберпанк, только в техномагическом антураже.

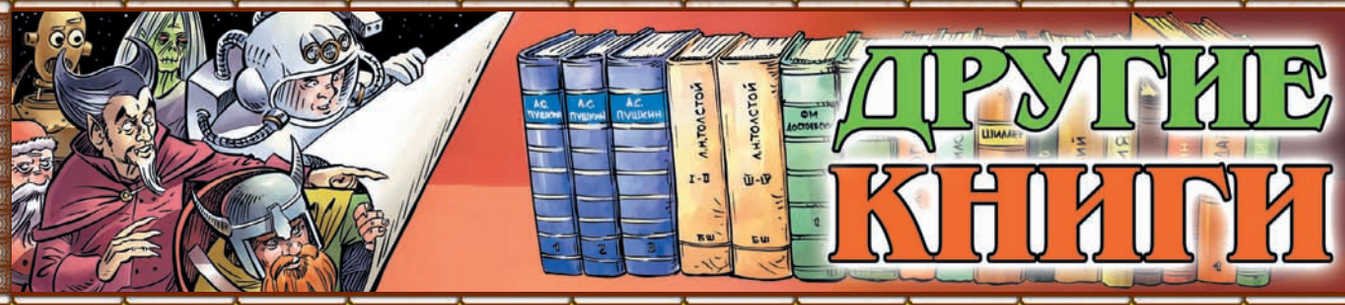
13 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №11(39) за 2006 год.

Илья Новак
Битва деревьев
Если начальные книги «Героев Уничтоженных Империй» были предысторией компьютерной игры, то действие третьей разворачивается параллельно с ней.

33—34 место в рейтинге.
Обзор мира — в №6(34) за 2006 год.



Сергей Лукьяненко, Ник Перумов
Не время для драконов
Срединный Мир, вышедший из-под пера двух ведущих наших фантастов, давно стал техномагическим «нашим всем». Готовящаяся к изданию компьютерная игра по книге наверняка подхлестнет интерес к роману.



ДРУГИЕ КНИГИ

«МФ» знакомит читателей с нефантастическими книгами, тем не менее, интересными для всякого любителя почитать.

МАСКА, Я ТЕБЯ ЗНАЮ?

ПОЛ ДОУЭРТИ. МАСКА РА
PAUL DOHERTY. THE MASK OF RA

Роман ● **Издательство:** *«Мир книги», 2006* ● **320 стр.** ● **33000 экз.** ● **Жанр:** *Исторический детектив* ● **1 книга цикла об Амеротке**

Внезапная гибель живого бога, фараона Тутмоса II, скончавшегося у подножия статуи Ра со словами «Это всего лишь маска!», перевернула судьбу его супруги. Девятнадцатилетняя Хатусу (так автор называет Хатшепсут) отказалась стареть в гареме и провозгласила себя царем Обеих Земель. Однако тайна кончины Тутмоса осталась нераскрытой. Ее поручено расследовать Амеротке, верховному судье Фив. В результате он приходит к выводам, обнародование которых может не только пошатнуть слабый трон повелительницы, но и повергнуть в прах всю многовековую культуру Та-Кемета, зиждущуюся на вере в многочисленных звероликих богов. Неужели все это только маски? Тогда *кто* или *что* скрывается за ними?!

Итог: несмотря на ряд малых и больших анахронизмов, а также небрежности перевода, книга читается с интересом. Развязка неожиданна, имя убийцы и его мотивы становятся известны в самом конце. А если прибавить яркий местный колорит и запоминающиеся характеры, то можно считать, что время, проведенное за романом Догерти, не пропало зря.

Игорь Черный

ТРИ ОТЕЛЯ, ДВА МЕДВЕДЯ И ЧУЧЕЛО ЛАБРАДОРА

ДЖОН ИРВИНГ. ОТЕЛЬ «НЬЮ-ГЭМПШИР»
JOHN IRVING. THE HOTEL NEW HAMPSHIRE

Роман ● **Перевод:** *С. Буренин* ● **Издательства:** *«Домино», «Эксмо», 2007* ● **Серия «Интеллектуальный бестселлер»** ● **624 стр.** ● **3100 экз.** ● **Жанр:** *Семейная сага*

Было так: одна многодетная семья решила купить здание бывшей школы для девочек и переделать его в отель. Или так: однажды в отеле встретились двое подростков, он влюбился в нее... а еще там был старый медведь по имени Штат Мэн, который считал своим домом мотоцикл. Или еще вот так: семья (та самая, многодетная, глава которой купил Штат Мэн) получила письмо из Вены, от Фрейда (но не *того самого*!), и решила перебираться в Австрию, чтобы там заняться отелем...

И отель этот называется «Нью-Гэмпшир». Который? Да все три!

Джон Ирвинг виртуозно увязывает в единый сюжетный узор истории самых разных расцветок. В этом трагикомическом романе от смешного до трагичного и в самом деле всего лишь шаг — шаг слепого старика к начиненному взрывчаткой автомобилю или маленькой писательницы к распахнутому окну. В «Отеле» нет сногсшибательного, динамичного сюжета, однако роман затягивает с первой же страницы — и не отпускает до самой последней.

Итог: книга «для души, для сердца, для ума», яркая и живая.

Владимир Пузий

ИСПОВЕДЬ ИНКВИЗИТОРА

КЭТРИН ДЖИНКС. ИНКВИЗИТОР
CATHERINE JINKS. THE INQUISITOR

Роман ● **Перевод:** *К. Ересько* ● **Издательство:** *«Иностранка», 2006* ● **Серия:** *«CLIO: История в романе»* ● **454 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Исторический роман*

Стало уже традицией все детективы о средних веках сравнивать с «Именем розы». Умберто Эко высоко поднял планку требований к подобного рода книгам — и лишь немногие из них хотя бы дотягивают до уровня «Имени». Однако их самая большая беда — в сознательной или бессознательной попытке подражать Эко.

Кэтрин Джинкс избежала этой ловушки. Ее «Инквизитор» похож на «Имя розы» лишь в самом главном: здесь так же кропотливо и убедительно воспроизведена атмосфера эпохи и образ мышления средневекового человека. При этом Джинкс заботят не постмодернистские игры и не штудии по семиотике. В центре ее внимания — психология монаха-доминиканца, инквизитора еретических заблуждений, который однажды вынужден был выбирать между послушанием уставу и собственными чувствами.

Итог: роман скорее психологический, нежели детективный, хотя не обошлось без убийств и расследования. Отдельно отметим блестящий перевод, с отсылками на вплетенные в речь монаха цитаты из «Библии», архаизмами и богатой языковой палитрой.

Владимир Пузий

ИГРА В КЛАССИКИ

КАРЕН ДЖОЙ ФАУЛЕР. КНИЖНЫЙ КЛУБ ДЖЕЙН ОСТЕН
KAREN JOY FOWLER. THE JANE AUSTEN BOOK CLUB

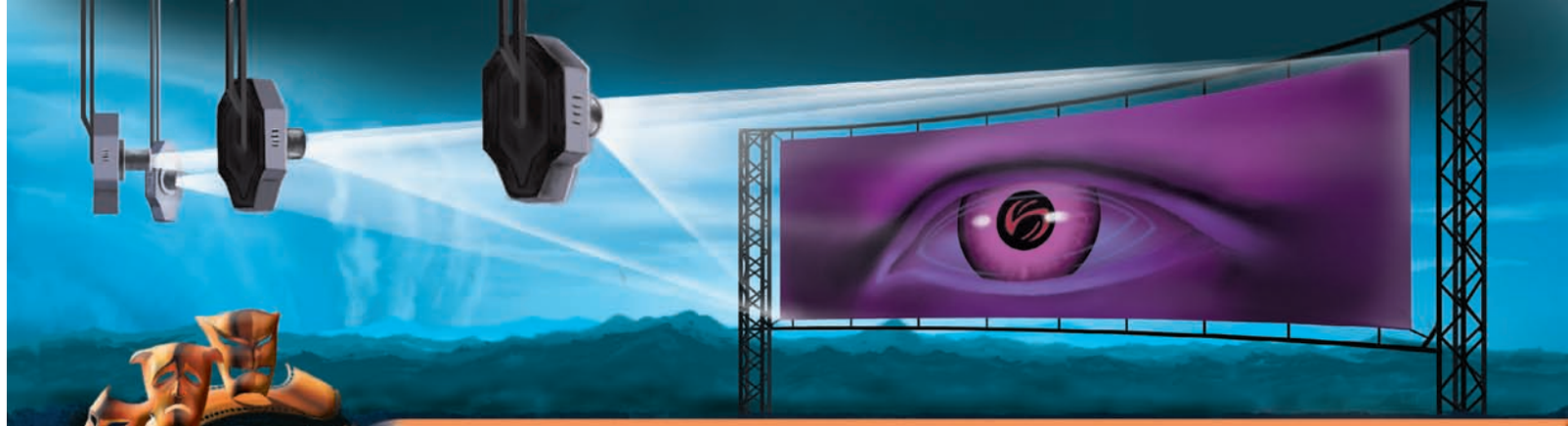
Роман ● **Обложка:** *А. Ходаковский* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *Bella Donna* ● **320 стр.** ● **4000 экз.** ● **Жанр:** *Комедия современных нравов*

Нечасто встретишь художественное произведение, которое соединяло бы увлекательный сюжет с литературоведческой работой. Тем не менее, перед нами именно такая книга.

Шестеро героев организовали клуб почитателей Джейн Остен. Рассказ о его заседаниях, а также о том, что происходит на личном фронте каждого из персонажей, — это одна часть книги. Другая — комментарий с описанием жизни и творчества британской писательницы 19 века. И третья — не поверите — темы для размышления и самостоятельного изучения. Просто учебник по литературе какой-то — но от этого книга ничуть не проигрывает. Напротив, «сюжетная» и «филологическая» части, сплетаясь, делают друг друга еще интереснее.

Итог: если вам нравятся романы Джейн Остен, то и эта книга подарит вам несколько приятных часов. Фаулер пишет действительно высококлассную интеллектуальную прозу. Впрочем, издатели все-таки переборщили, утверждая в аннотации: «Если бы Джейн Остен жила в 21 веке, она бы писала именно так».

Андрей Белоногов



ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Новости киноиндустрии: *АПРЕЛЬ* 60

Съемочная площадка:
КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 61

Необычный «библейский ужастик» «**Жатва**», французская комедия «**Неуправляемый**», ретро-ужастик «**Планета страха**», японский хоррор «**Реинкарнация**», интригующий триллер «**Номер 23**», финно-китайское фэнтези «**Воин севера**» и фантастический триллер «**Невидимый**».

После финальных титров: *КИНОРЕЦЕНЗИИ* 66

Долгожданный хоррор-боевик с Николасом Кейджем «**Призрачный гонщик**» и фантастическая притча Гильермо Дель Торро «**Хребет дьявола**». На страничке классики — рассказ о фильме «**Чужой**», одной из самых страшных фантастических лент прошлого тысячелетия.

Классики: *КЕАНУ РИВЗ* 70

Один из самых загадочных актеров Голливуда и красивейших людей планеты, «лицо киберпанка» и звезда первой величины. Его жизнь — череда взлетов и падений, а созданные им образы уже сейчас дают возможность актеру считаться настоящим классиком современного кинематографа.

Новости аниме: *АПРЕЛЬ* 74

Аниме: *СЕРИАЛЫ ЖАНРА СЁНЕН* 76

По многочисленным просьбам наших читателей мы начинаем публикацию цикла статей, посвященных жанрам аниме. О том, что такое сёнен, и о самых известных представителях этого направления читайте в материале Ксении Аташевой.

Новинки лицензионного видео 80

Другое кино 83

Что посмотреть? 84

Рекомендации специалистов «Мира фантастики» и посетителей сайта MIRF.RU

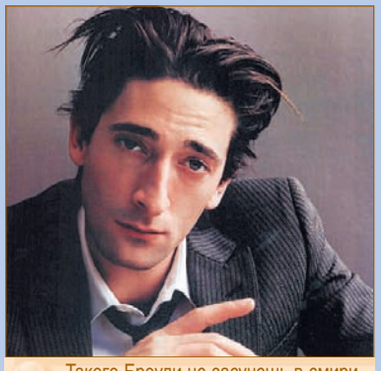
Михаил Попов

НОВОСТИ КИНО-ИНДУСТРИИ

NEWS

Зелененький он был

Эдриан Броуди («Таинственный лес», «Пиджак», «Кинг Конг») — самый молодой актер, получивший премию «Оскар» (за роль в фильме Романа Полански «Пианист»), может сыграть роль Халка в грядущем сиквеле «**Невероятный Халк**». Нам обещают, что по сравнению с предыдущим — откровенно затянутым и скучным — фильмом, вторая часть будет более динамичной и «героичной». Режиссер Луис Летерье зловеще вращает глазами и клянется сделать из «Невероятного Халка» настоящий хоррор — по его собственным словам, нечто среднее между «Франкенштейном» и «Доктором Джекиллом и мистером Хайдом», плюс чуть-чуть «Эдварда руки-ножницы». Бюджет картины — свыше 100 миллионов долларов. Премьера запланирована на июнь следующего года.



Такого Броуди не засунешь в смирительную рубашку.

Призрачный волшебник

«Призрачный гонщик» Николас Кейдж примет участие в полнометражном римейке «Фантазии» Уолта Диснея (1940), а точнее — ее эпизода «**Ученик волшебника**» (1940). Ему предстоит сыграть самого волшебника Йен Сида, оставившего своего ассистента убирать мастерскую, что привело к крайне неприятному магическому беспорядку. В современной киноверсии волшебник переедет в Нью-Йорк и начнет искать себе ученика. Кто исполнит роль последнего, пока не сообщается.

Главным действующим лицом наверняка станет ученик Йен Сида. 67 лет назад им был Микки Маус.

За пять минут до полуночи

Закончив кинокомикс «300 спартанцев», режиссер Зак Снайдер немедленно засел за работу над новым фильмом аналогичного рода — экранизацией графической новеллы Алана Мура «**Часовой**» (Watchmen). Слухи о закрытии этого проекта пока не подтвердились. Если все пойдет по плану, то в следующем году мы увидим приключения группы супергероев в альтернативной реальности 1985 года. Снайдер уже сообщил, что не хочет превращать «Часового» в очередную «Фантастическую четверку», попытается не налегать на спецэффекты и передать атмосферу эпохи холодной войны в духе кубриковского «Доктора Стрейнджлава».

Куй железо...

Интересные новости приходят о проекте «**Железный человек**» — экранизации одноименного комикса от компании ***Marvel***. Главного героя — ученого миллионера, построившего боевой суперкостюм, — будет играть Роберт Дауни-младший. Его секретаршей (и, вероятно, подругой) станет героиня Гвинет Пэлтроу. Вьетнам будет заменен на Афганистан (именно там Старк сконструирует свой костюм), но самая удивительная новость — «Железный человек» был изначально запланирован как трилогия. Актеры уже подписали контракты на 3 фильма, сюжеты которых будут переплетаться друг с другом.

«Кино по максимуму!» по всей России

Дорогие читатели «Мира фантастики»! По вашим многочисленным просьбам наш журнал и сеть кинотеатров «***Киномакс***» расширяют действие конкурса «**Кино по максимуму!**» на всю Россию. Теперь каждый наш читатель, в чьем городе есть кинотеатр «Киномакс», может принять участие в викторине и получить приз — билет на два лица с открытой датой и сеансом на любой фильм из репертуара кинотеатра.

Вкратце напомним *суть конкурса*: участник должен ответить на 5 вопросов фантастической тематики *на сайте* «Мира фантастики» (www.mirf.ru). Каждый понедельник мы подводим итоги и объявляем 4 победителей, причем один приз обязательно приходится на ***Москву***, а остальные три распределяются среди участников из городов, участвующих в конкурсе (на сегодня это ***Санкт-Петербург, Владимир, Волгоград, Екатеринбург, Казань, Нижний Тагил, Пермь, Ростов-на-Дону, Саранск, Тамбов, Томск, Тюмень и Челябинск***).

Если вам не повезло — не расстраивайтесь! Конкурс проводится каждую неделю, и рано или поздно удача вам улыбнется. Во всяком случае, вы получите прекрасную возможность проверить свою эрудицию.

Желаем удачи!

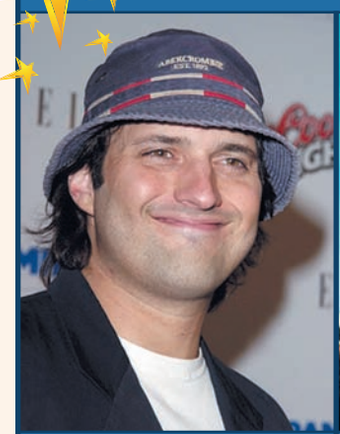
В ДВУХ СЛОВАХ

...Йоан Граффадд заявил, что мега-злодея Галактуса в «**Фантастической четверке 2**» не будет... ● Продюсер «300 спартанцев» Джианни Нуннари объявил, что организует экранизацию графической новеллы Фрэнка Миллера «**Ронин**» (самурайский постапокалипсис). Режиссером, к сожалению, выступит малоопытный Сильвэйн Вайт... ● Компания ***Sony*** и продюсер Майкл Де Люка («Призрачный гонщик», «Блейд», «Маска») сообщили об успешном завершении переговоров с компанией ***Konami Digital*** об экранизации игры **Metal Gear Solid**. Исполнительным продюсером выступит создатель первоисточника — Хидео Козима... ● Режиссер Марк Романек снимет римейк ужастика 1941 года «**Оборотень**» с Бенисио Дель Торо в главной роли... ● Продолжение «**Охотников за привидениями**» будет сделано без живых актеров целиком на компьютере...

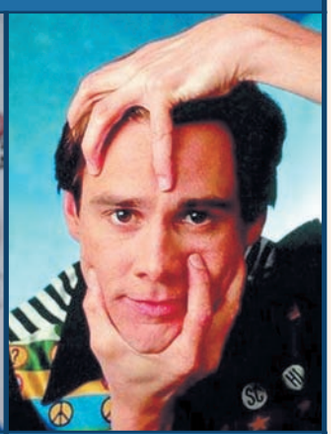
Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ЗВЕЗДЫ ЭТОГО НОМЕРА



Роберт Энтони Родригез (род. 20 июня 1967). Накопил деньги для съемок своего первого фильма «Эль Мариачи» (1992), работая испытателем новых лекарств. Сэльма Хайек — крестная мать его детей (реальные имена: Ракета, Гонщик, Бунтарь, Проказник и Рианнон — последняя названа в честь уэльской богини). Дэнни Трехо — его двоюродный брат.



Джеймс Юджин Керри (род. 17 января 1962). После второго развода в 1996 году до сих пор не женился. Имеет отбитый кусок зуба, реактивный самолет Gulfstream 5 и суперкар Saleen S7 (тот, который Брюс Всемогущий получил, став Богом). Слушает музыку Cannibal Corpse, ходит на концерты Radiohead. Гражданин Канады. Получил второе гражданство (США) лишь 3 года назад.

ЖАТВА
THE REAPING

Производитель: *Warner Bros. Pictures/ Dark Castle Ent./Village Roadshow Pictures*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *«Каро Премьер»*
Режиссер: *Стивен Хопкинс («Затерянные в космосе», «Кошмар на улице Вязов 5», «Хищник 2»)*
В ролях: *Хиллари Суонк, АннаСофия Робб, Идрис Эльба, Дэвид Морисси, Уильям Рэгсдейл*
Премьера в России: *5 апреля 2007*
Девиз: *Тысячи лет назад произошло то, что сегодня называют «Казнями египетскими». Никто не думал, что это повторится. До недавних пор…*
Возрастной рейтинг: *R (лица до 17 лет допускаются в сопровождении взрослых)*

Официальный сайт: *thereapingmovie.com*

ЖАНР *Ужасы*

Сюжет

После того как семья христианской миссионерки Кэтрин Винтер (Суонк) погибла в катастрофе, женщина переквалифицировалась в воинствующего атеиста. Теперь она — университетский профессор, один из крупнейших в мире авторитетов по религиозным предрассудкам и строгий разоблачитель «божественных чудес».

Однажды Кэтрин попросили исследовать странные происшествия в маленьком городке штата Луизиана, подозрительно напоминающие библейские «казни египетские». Прибыв на место, Винтер обнаруживает, что в поселении действительно творится какая-то мрачная чертовщина: вода становится кровью, поля опустошает саранча, и далее по хорошо известному списку. Местные жители обвиняют во всех бедах маленькую девочку Лорен (Робб), однако истина даже не где-то рядом, а очень-очень далеко. Чтобы выжить, Кэтрин придется как следует поковыряться в своей душе и вновь поверить в бога.

Прогноз

Необычный «библейский ужастик» от продюсеров Роберта Земекиса и Джоэла Сильвера. Судя по жесткому рейтингу R, который обычно присваивается со стандартной формулировкой «за насилие, беспокоящие изображения и некоторую сексуальность» фильм обещает быть каким угодно, но только не скучным. Сюжет позволяет сделать его похожим на «Сайлент Хилл» — и это, вероятно, даже к лучшему.

Бюджет картины пока что не сообщается. Это значит, что хвастаться там особо нечем. 10 библейских казней (от превращения воды в кровь до смерти первенцев), которыми бог покарал египтян за отказ отпустить евреев из рабства, сами по себе вряд ли способны напугать зрителей и, вероятно, будут использоваться лишь для создания соответствующего антуража. В любом случае, массовые бедствия потребуют хороших спецэффектов. Если с ними все будет в порядке, то «Жатва» окажется, по меньшей мере, «крепким середнячком».

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Съемки происходили в Луизиане и были прерваны из-за вполне реальной «казни египетской» — урагана «Катрина».
- Музыку к фильму писал оскароносный композитор-минималист Питер Глас («Шоу Трумена», «Дракула», «Тайное окно», «Кэндимен»), однако продюсерам она не понравилась, и к проекту был привлечен другой музыкант — Джон Фриззел.

«Охотница за мифами» — вылитая Лара Крофт.

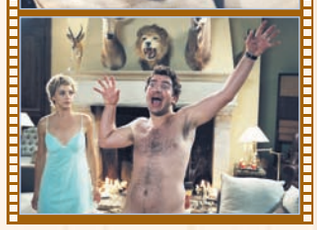
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

НЕУПРАВЛЯЕМЫЙ
INCONTROLABLE

Производитель: *SAJ/Seven/TF1 Films Productions/Canal+*
Страна: *Франция*
Прокат *в РФ:* **«Екатеринбург Арт»**
Режиссер: *Раффи Шарт*
В ролях: *Микаэль Юн, Хелен Де Фугероллес, Тьерри Лемитт, Патрик Тимсит, Франсуаза Бертин*
Премьера в России: *5 апреля 2007*
Возрастной рейтинг: Не присваивался

Официальный сайт:
incontrolable-lefilm.com
Блог Микаэля Юна:
michaelyoun.com

ЖАНР *Комедия*



Сюжет

Сценарист Жорж Пал — образцово-показательный неудачник. Он курит и напивается каждый день. Жизнь стремительно проходит мимо, в душе царит вечная депрессия, окружающие люди смеются и показывают пальцами, с работой хронически не везет... А однажды вечером, вдобавок ко всем неприятностям, в Жоржа ударяет молния!

В американских комиксах после такого события все неудачники становится суперге-роями. Но Жоржу и здесь не повезло. Проснувшись на следующее утро, мужчина обнаружил, что утратил контроль над своим телом. Оно ведет себя, мягко говоря, эксцентрично — и Жорж ничего не может с этим поделать. Выходки неуправляемого сценариста ни к чему хорошему не приведут, поэтому ему нужно как можно скорее вернуть бразды правления над самим собой.

Прогноз

Мнения западных зрителей в отношении этого фильма разделились приблизительно пополам. Одни называют «Неуправляемого» жутко тупой и неприличной комедией, другие превозносят ее до небес: «Керри вернулся!». Действительно, Микаэля Юна иногда называют «французским Джимом Керри». Парень ведет собственные телевизионные шоу, умеет ставить себя в дурацкие положения и кривляться при этом, как последняя макака. А что еще нужно для не обремененной смыслом французской комедии американского типа?

Мистера Юна не следует недооценивать. Этот комик расчетливо строит свою карьеру и в настоящее время пытается покорить Голливуд. Несколько лет назад Микаэль пробовался на роль злодея в «Казино Рояль», но, к сожалению, предложенный им образ маньяка а-ля Джокер не подошел для бондианы.

Ну чем не Эйс Вентура?

На киноэкранах России в апреле

С 5 апреля:
- **Жатва** (The Reaping) — ужасы
- **Неуправляемый** (Incontrolable) — комедия
- **Планета страха** (Planet Terror) — молотильня

С 12 апреля:
- **Реинкарнация** (Rinnie) — ужасы

С 19 апреля:
- **Номер 23** (Number 23) — триллер
- **Пекло** (Sunshine) — фантастика
- **Сказания Земноморья** (Gedo Senki) — аниме
- **Я остаюсь** — драма

С 26 апреля:
- **Воин севера** (Jadesoturi) — фэнтези
- **Невидимый** (The Invisible) — триллер

Кинопремьеры могут быть перенесены прокатчиками на другой срок по не зависящим от редакции причинам.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

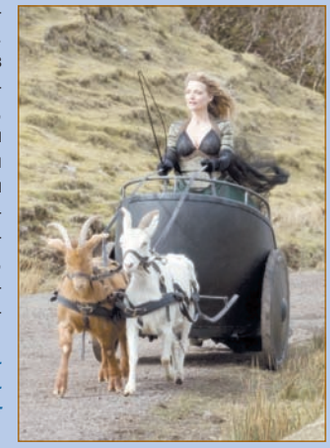
- Критики не скупились на прилагательные в отношении «Неуправляемого». Микаэль Юн ответил им на официальном сайте фильма — да так изысканно, что через несколько часов его сообщение было стерто системным администратором. Однако это не помогло. Текст разошелся по форумам, и французы смогли в полной мере оценить красноречие Микаэля.
- Бюджет картины — 13 миллионов евро.

Забегая вперед...

ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ
STARDUST

- **Производитель:** Di Bonaventura Pictures/Paramount Pictures
- **Дистрибьютор:** United International Pictures
- **Режиссер:** Мэттью Вон
- **В ролях:** Чарли Кокс, Клер Дэйнс, Роберт Де Ниро, Сиена Миллер, Мишель Пфайффер, Йен Маккеллен, Руперт Эверетт, Питер О'Тул
- **Предполагаемая премьера:** 9 августа 2007

Экранизация одноименной книги Нила Геймана. Юноша Тристран Терн из деревни Застенье отправляется в волшебную страну, чтобы добыть звезду для возлюбленной красавицы Виктории Фостер. Впереди его ждут настоящие сказочные приключения — ведьмы, пираты, злые деревья, единороги, гоблины... Бюджет картины — 65 миллионов долларов.



Сэр Йен Маккеллен выступает в качестве рассказчика и вряд ли будет присутствовать в кадре.

МОЛОТИЛЬНЯ
GRIND HOUSE

Производитель: *Dimension Films/ A Band Apart/ Troublemaker Studios/ Weinstein Company*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *«Вест»*
Режиссер: *Роберт Родригез*
В ролях: *Джош Бролин, Марли Шелтон, Нэвин Эндрюс, Стив Эршард, Майкл Бьен, Стейси Фергюсон, Роуз Макгоун, Фредди Родригез*
Премьера в России: *5 апреля 2007*
Девиз: *Аморальная сага «два в одном»*
Возрастной рейтинг: *R (лица до 17 лет допускаются в сопровождении взрослых)*

Официальный сайт: *grindhousemovie.net*
Студия Родригеза: *troublemakerstudios.com*

ЖАНР *Ужасы*

Сюжет

Сюжет в таких фильмах — не главное. К моменту верстки данного материала Родригез сообщил лишь самые общие факты: однажды доктор Вильям (Бролин) и его супруга — анестезиолог Дакота Блок (Шелтон) — остались на дежурство в больнице. В ту самую ночь город наводнили «больные» (sickos), а проще говоря — зомби, покрытые странными гангренозными болячками. Противостоять им смогли лишь несколько людей, во главе которых встала одноногая стриптизерша Черри (Макгоун), использующая автомат вместо протеза, и ее боевитый друг Врэй (Фредди Родригез). «Молотильня» начинается!

Черри и Дакота.

Прогноз

«Молотильня» (Grindhouse) — термин, придуманный для обозначения низкобюджетных извращенно-кровавых фильмов, наводнивших кинорынок США в третьей четверти 20 века. Обычно они выходили на экраны попарно, их сюжеты соревновались друг с другом в примитивности, а некоторые из «молотилен» вообще смаковали на порнографию.

Тарантино и Родригез всю жизнь неровно дышали по отношению к этому замечательному трэшу. Их новый совместный проект — полный отрыв в самом недобром смысле этого слова; явление №1 в списке наиболее безбашенных и кровавых киноаттракционов 2007 года.

Не следует принимать «Молотильню» близко к сердцу. По сути, она — всего лишь озорство режиссеров. Ретростилизация чистой воды (как, например, «Убить Билла»). Вряд ли нас ждет приятный сюрприз вроде «От заката до рассвета». Это будет запредельный драйв и старомодное мясо. *«Мир фантастики» настоятельно не рекомендует «Планету страха» к просмотру лицам моложе 18 лет.*

Перенесенные премьеры

На 14 марта
- **Эпическое кино** (Epic Movie) — комедия

На 29 марта
- **Навсикая из долины ветров** (Kaze no tani no Naushika) — аниме

На 19 апреля
- **Сказания Земноморья** (Gedo Senki) — аниме

На 3 мая
- **Белый шум 2: Яркий свет** (White Noise 2: The Light) — ужасы

На 10 мая
- **У холмов есть глаза 2** (The Hills have Eyes 2) — ужасы
- **Внутренняя Империя** (Inland Empire) — сюрреалистическая драма

На 20 декабря
- **Чужой против Хищника: Выживает сильнейший** (Alien vs. Predator: Survival of the Fittest) — фантастический боевик

Долгострой

ВТОРЖЕНИЕ
THE INVASION

- **Производитель:** Oliver Pictures/Village Roadshow Pictures/Warner Bros. Pictures
- **Дистрибьютор:** «Каро Премьер»
- **Режиссер:** Оливер Хиршбигель
- **В ролях:** Николь Кидман, Дэниель Крэйг, Джереми Нортон, Джексон Бонд, Джеффри Райт
- **Предполагаемая премьера:** 13 сентября 2007

Мы писали об этом фильме в прошлом году. Сюжет крайне прост: мир поражает таинственная эпидемия, и лишь доктор Кэрол (Кидман) догадывается о ее внеземном происхождении. Вместе со своим другом Беном (Крэйг) ей предстоит предотвратить тотальное вымирание человечества. Фильм должен был выйти в 2006 году, однако тестовые просмотры показали настолько плохой результат, что боссы из Warner Bros. решили переснять около половины экранного времени. В результате бюджет картины разросся до 50 миллионов долларов.

В ходе пересъемок Николь Кидман попала в автокатастрофу.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Стилизуя эти фильмы под жанр абсолютного трэша — «молотильни» 1970-х годов, — режиссеры прибегли к эффекту «старой пленки» и специально вырезали некоторые эпизоды, объясняя это «утратой» катушек с пленкой. Такой прием часто использовался в старых «кино-молотильнях» для придания им большего реализма.
- Изначально предполагалось, что музыку для фильмов будет писать Джон Карпентер, однако в итоге этим занялся сам Родригез.

На плакате Черри красуется с автоматом вместо левой ноги. В фильме оружие закреплено на правой культе.

РЕИНКАРНАЦИЯ
RINNE

Производитель: *Toho Compny/Entertainment Farm K.K./ Oz Company Ltd.*
Страна: *Япония*
Прокат в РФ: *«Кино без границ»*
Режиссер: *Такаши Шимицу («Проклятие 1-3»)*
В ролях: *Юка, Карина, Киппей Шиина, Тетта Сукимото, Марика Мацумото, Мантаро Коичи, Такао Фуджи*
Премьера в России: *12 апреля 2007*
Девиз: *Смерть — это только начало*
Возрастной рейтинг: *R (лица до 17 лет допускаются в сопровождении взрослых)*

Официальный сайт: *j-horror.com/rinne*

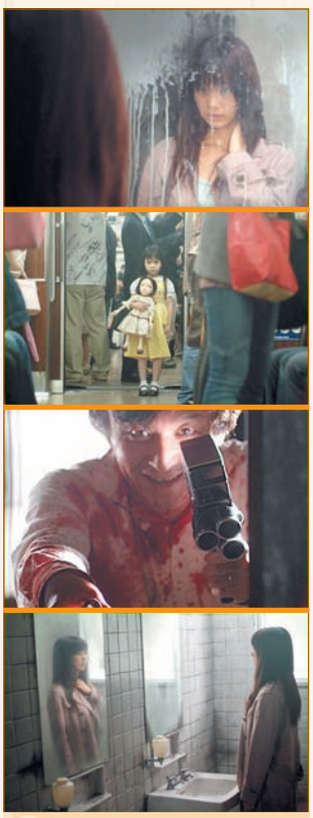
ЖАНР *Японский хоррор*

Сюжет

Примерно 30 лет назад в «Оно Канко» — одном из отелей к северу от Токио — случилась страшная резня. Интеллигентный писатель убил жену, девять постояльцев и родную дочь, после чего покончил с собой.

В наши дни известный режиссер Масумура хочет снять фильм по мотивам этого преступления. Общий замысел таков: лицо маньяка не должно появляться в кадре, так как съемку ведет он сам — на портативную камеру.

Главная героиня «Реинкарнации» — начинающая актриса, согласившаяся на пробы в новом проекте Масумуры. Несмотря на то что она заметно старше дочери убийцы, девушку почему-то взяли на роль. В ту же ночь она получает видение — отель «Оно Канко», комната 227 и маньяк, который действительно снимает свои убийства на кинокамеру. Совпадение ли это? И почему актрисе стали являться призраки?



Почти что «Сияние 2». Джеку удалось зарубить свою семью и немногочисленный персонал отеля. Что дальше?

Прогноз

Классический j-horror от автора «Проклятий». Его новая (лишь для нас, ведь фильм был снят еще в 2005 году) работа отличается сравнительно малым количеством приемов-«страшилок». Основной упор делается на стиль и необычную манеру подачи киноматериала. Используя особенности сюжета, Такаши Шимицу прибег к технике «рваного монтажа», переходя от современных съемок фильма к реальным убийствам, фиксируемым маньяком на кинокамеру.

В результате получился скорее «паранормальный детектив», нежели типичный японский ужастик про бледных призраков. Общее качество фильма в части актерской игры и работы оператора ничем не уступает «Проклятиям». Если они вам понравились — обязательно посмотрите и «Реинкарнацию».

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Третья картина в запланированной гексалогии J-horror Theater от продюсера Такашиге Ичизе. Предыдущие — «Инфекция» (Kansen, 2004) и «Предчувствие» (Yogen, 2004).

НОМЕР 23
NUMBER 23

Производитель: *New Line Cinema/ Contrafilm/Fingerling Films/Firm Films*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *«Каро Премьер»*
Режиссеры: *Джоэль Шумахер («Бэтмен и Робин», «Бэтмен навсегда», «Коматозники»)*
В ролях: *Джим Керри, Вирджиния Мэдсен, Логан Лерман, Дэнни Хьюстон, Койер Амерсон, Алан Кемпер Армани*
Премьера в России: *19 апреля 2007*
Девиз: *Правда найдет тебя*
Возрастной рейтинг: *R (лица до 17 лет допускаются в сопровождении взрослых)*

Официальный сайт: *number23movie.com*

ЖАНР *Триллер*

Сюжет

Однажды в руки работника службы по контролю над животными Уолтера Спэрроу (Керри) попала книга под названием «Номер 23». Ее подарила жена на день рождения — книга как книга, про обычного детектива Фингерлинга (Керри), одолеваемого нумерологической паранойей. Персонаж этой истории уверен в том, что его жизнь полностью определяется числом 23.

По мере чтения Уолтер начинает проникаться схожими убеждениями. Он вспоминает, что познакомился с женой 23-го числа. Дата его рождения и номер удостоверения также связаны с этой цифрой. Более того — с течением времени сюжет книги все больше походит на его собственную жизнь!

В свете таких обстоятельств Уолтер начинает нервничать и вести себя странно (прежде всего, с точки зрения его жены Агаты). А когда он узнает, что в конце книги Фингерлинг умирает, то ударяется в откровенную панику и принимается искать средство спасения собственной жизни — если, конечно, это до сих пор *его* жизнь.

Прогноз

«Загадочный» триллер — сводный брат «драмедии» 2006 года «Нелепей вымысла» (в главной роли — комик Уилл Феррелл). Джим Керри делает еще одну попытку дистанцироваться от фирменного образа клоуна. После откровенно неудачного появления в «Лемони Сникете» и посредственных «Аферистов Дик и Джейн» он приготовил зрителям сюрприз — самую мрачную роль из всех, что у него были.

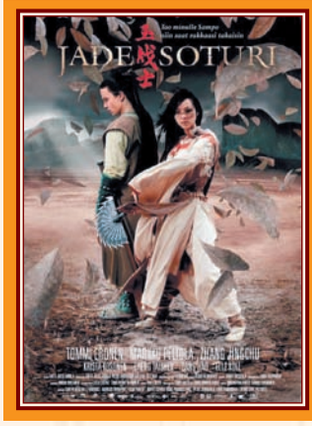
В полном соответствии со своим названием, фильм стартовал в США 23 февраля и получил очень положительные отзывы: «пугающий», «сложный», «интригующий», «необычный» — наиболее типичные эпитеты, высказываемые в его адрес. Учитывая, что последние фильмы с участием Керри имели откровенно романтическую окраску, нечто подобное можно ожидать и в этот раз — только в более темных тонах.

«Оглавление. Страница 1 — Трудное детство. Страница 25 — Измена жены. Страница 73 — Инфаркт. Страница 74 — Эпилог».

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Полный круг кровообращения занимает примерно 23 секунды ● Юлию Цезарю нанесли 23 раны ● У тамплиеров было 23 грандмастера ● Шекспир родился и умер 23 апреля ● Календарь древних египтян и шумеров начинался 23 июля, а у майя заканчивался 23 декабря ● Съемки фильма «Номер 23» начались 23 января.

ВОИН СЕВЕРА
JADESOTURI



Производитель: *Blind Spot Pictures Oy/Fu Works/Film Tower/Ming Productions/ Finnish Film Productions/ Troika Entertainment GmbH*
Страна: *Финляндия, Нидерланды, Китай, Эстония*
Прокат в РФ: *«Ист-Вест»*
Режиссер: *Антти-Юсси Аннила*
В ролях: *Томми Эронен, Маркку Пелтола, Джинкчу Цанг, Криста Косонен, Тайшенг Чен*
Премьера в России: *26 апреля 2007*
Возрастной рейтинг: *Не присваивался*

Официальный сайт: *jadesoturi.net*
Сайт игры для мобильных телефонов: *jadewarrior-game.com*

ЖАНР *Финно-китайское фэнтези*

Сюжет

Тысячи лет назад в Китае жил Нефритовый воин — великий боец, обреченный на разлуку со своей возлюбленной. Он поклялся воссоединиться с ней во что бы то ни стало, и действительно, судьба дала ему еще один шанс. В другом времени и месте, в далекой северной стране его дух возрождается в заурядном продавце. После реинкарнации Нефритовый воин узнает правду о своем происхождении, восстанавливает былые силы и отправляется на битву с демоном, поработившим человечество.

Прогноз

Уникальное явление — финский кунг-фу фильм, снятый по мотивам эпоса «Калевала». Для финского кинематографа — очевидный прорыв. Для китайского — небольшой шаг назад. В Европе к фильму отнеслись со сдержанным интересом, а китайцы разругали его в пух и прах — мол, мало драк «на веревочках», мало любви до гроба и постоянные переходы то к современности, представленной в духе магического реализма, то к древности с ее эпическими красотами.

Так или иначе, «Воин севера», подобно всем своим чистопородным китайским собратьям, — продукт на любителя. Если вам понравился «Миф», «Герой» или «Дом летающих кинжалов», то можете смело покупать билет и на него.

Финны гордятся тем, что фильм дебютировал на родине в 40 кинотеатрах и уступил первое место лишь экранизации «Дьявол носит Прада».

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Оригинальное название картины — «Нефритовый воин».
- Первый финский фильм, вышедший в кинотеатрах Китая.
- Бюджет картины — 2,75 млн евро.
- Фильм снимался в Финляндии, Эстонии и Китае (в том числе в пустыне Гоби).

НЕВИДИМЫЙ
THE INVISIBLE

Производитель: *Hollywood Pictures/Limbo Productions/Spyglass Entertainment*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *«Парадиз»*
Режиссер: *Дэвид Гоер («Блейд: Троица»)*
В ролях: *Мэгги Ма, Мишель Харрисон, Крис Маркетт, Марша Гэй Харден, Джастин Чатвин, Каллум Кейт Ренни, Маргарита Левиева*
Премьера в России: *26 апреля 2007*
Девиз: *Жизнь, смерть и что-то посередине*
Возрастной рейтинг: *PG-13 (не рекомендуется лицам до 13 лет)*

Официальный сайт: *nevidimiy.ru*
Блог режиссера: *myspace.com/dsgoyer*

ЖАНР *Триллер*

Сюжет

Старшеклассник Ник Пауэлл (Чатвин) становится жертвой нападения — причем не умышленного, а ошибочного. Возможно, именно поэтому он не умирает окончательно, а как бы «застревает» между потусторонним миром и реальностью. На практике это приводит к тому, что его невидимая, нематериальная душа отделяется от едва живого тела и начинает бродить по свету.

Среди всех живущих людей только родная мать Пауэлла способна расшифровать подаваемые им знаки. Вместе им предстоит найти девушку по имени Энни (Левиева), которая хотела отправить Ника на тот свет. Сделать это нужно как можно скорее, ведь иначе очень скоро парень умрет окончательно.

Прогноз

Если увидите на плакатах кинотеатра приписку: «От создателей чего-то там» — уносите ноги. «Создателями» объявляются в лучшем случае продюсеры, в худшем — осветители, а упоминают их лишь потому, что ничего более хорошего о фильме сказать нельзя. В случае с «Невидимым» вообще непонятно, что имеется в виду. Плакат утверждает: «От продюсеров «Шестого чувства», хотя в действительности продюсеры у фильмов разные.

Господин офицер, я вижу мертвых людей! — Ну и что? Я тоже вижу, причем каждый день. В морге.

Что лучше сделать мертвому невидимке: расследовать собственное убийство или залезть в женскую душевую?

Перед нами — третья режиссерская работа маститого сценариста и продюсера Дэвида Гоера, приложившего руку к «Блейду», новому «Бэтмену», «Темному городу» и «Ворону 2». Фактически это римейк шведской картины «Невидимый» (Den Osynlige, 2002) — скорее драмы, нежели чем фантастического триллера. При всей стереотипности сюжета «призрак должен найти своего убийцу» вся надежда остается только на неожиданные ходы, которые может придумать Гоер.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Фильм снимался в школе городка Барнаби (Канада). Название решили не менять, однако по сценарию Барнаби переместился в штат Вашингтон.
- В русский прокат картина выходит под лозунгом «От создателей «Шестого чувства». Между тем, основные члены съемочной группы у этих двух фильмов совершенно разные.

РЕЦЕНЗИИ

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

ЛЕТЯЩИЙ ВДАЛЬ БЕСПЕЧНЫЙ ДЕМОН

ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК
GHOST RIDER

ЖАНР *Боевик, фантастика, триллер*

Производство: *Columbia Pictures/Marvel Studios* • **Режиссер:** *Марк Стивен Джонсон («Сорвиголова»)* • **В ролях:** *Николас Кейдж, Эва Мендес, Питер Фонда, Сэм Элиот* • **Премьера в России:** *13 февраля* • **Прокатчик в России:** *«Буэна Виста Сони Пикчерс Релизинг СНГ»* • **Ограничения по возрасту:** *PG-13 (некоторые материалы могут не подходить для лиц до 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- «Человек Тьмы» (1990)
- «Спаун» (1997)
- «Блэйд» (1998)

Впервые наш герой появился на страницах одноименной графической новеллы от издательства Marvel еще в 1972 году и был воспринят публикой весьма благосклонно. В числе фанатов байкера с огненным черепом оказался и восьмилетний Ник — племянник знаменитого американского режиссера Френсиса Форда Копполы. Со временем Ник повзрослел и превратился в Николаса Кейджа, актера, известного каждому, кто имеет дома телевизор, однако не потерял любви к своим детским увлечениям. Как, впрочем, и режиссер Марк Стивен Джонсон. Вместе эти два любителя комиксов заварили на редкость вкусную кашу.

Сюжет фильма претерпел незначительные изменения по сравнению с первоисточником. Молодой байкер-экстремал Джонни Блейз ради спасения своего больного отца подписывает договор с дьяволом (Мефистофелем). Хотя договор оказался небезупречен с юридической точки зрения, обязательства по нему на Джонни возложены не самые сложные: нужно всего-то собрать 1000 душ грешников, по которым и так плачет виселица.

Вот и становится Блейз эдаким добровольным народным дружинником, вершащим правосудие в ночном городе. Рассекает на огненном мотоцикле и заставляет местную шпану играть с собой в «гляделки». В общем, работенка непыльная, благо преступников в Америке всегда было в избытке. Однако души — товар весьма ценный, хотя и несколько специфический. Конкуренцию Призрачному гонщику пытаются составить как местная полиция, недовольная появлением конкурента в своей вотчине, так и сынок Мефистофеля — Черное Сердце, желающий поскорее занять место папочки...

ЦИТАТЫ
- «Он был в черной кожаной куртке и с огненным черепом. Стиль, конечно, немного экстремальный, но ему идет» (одна из свидетельниц).
- «Если официально — без комментариев, если неофициально — идите в задницу» (ответ капитана полиции на вопрос журналистки).

Молод и крут.

ЭТО ИНТЕРЕСНО
- За первые выходные показа фильм заработал 44,5 миллиона долларов, опередив по этим показателям все предыдущие картины 2007 года.
- Компания 2K Games представит компьютерную игру от третьего лица на основе фильма на всех основных платформах, включая PC, PS2 и XBox. Релиз игры должен состояться одновременно с премьерой фильма.
- Николас Кейдж настолько любит комиксы, что даже сценический псевдоним (настоящая фамилия актера — Коппола) себе взял от имени героя «черных» комиксов Люка Кейджа.

Зажигает Кейдж в фильме не по-детски.

Надо сказать, что Питер Фонда неплохо смотрится в роли Сатаны. Но только после Воланда в исполнении Басилашвили. Тенденция изображать дьявола в виде крепкого старика, признаться, начинает слегка тревожить. Николас Кейдж по-прежнему великолепен, хотя его доброе и открытое лицо порой не соответствует типажу героя. В целом же игра исполнителей главных ролей вполне адекватна поставленным режиссером задачам. Все-таки это не ахти какая сложная драматическая постановка, и раскрывать свой талант актерам особо негде. Впрочем, этого и не требуется: Кейдж с Фондой уже давно всем доказали все, что надо.

Итог: сюжет весьма типичен для комикса, но здесь он не играет значительной роли. Главное место в фильме по праву занимают спецэффекты и действие. Зубодробительный экшен, щедро приправленный мистикой, в исполнении такой звезды, как Кейдж, не оставит равнодушным массового зрителя. А интеллектуальных снобов «Призрачный гонщик» вряд ли заинтересует.

Присутствуют
- масштабные спецэффекты
- человечные супергерои
- инфернальные злодеи

Отсутствуют
- битвы титанов
- спасение мира
- любовная линия со счастливым концом

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	6
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	8
РЕЖИССУРА	7
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7

ОЦЕНКА МФ: **7**

Григорий Спицын

МАЛЕНЬКИЙ МАЛЬЧИК В ПОДВАЛЕ ИГРАЛ

ХРЕБЕТ ДЬЯВОЛА
EL ESPINAZO DEL DIABLO

ЖАНР *Драма, мистика, фэнтези, ужасы*

Производство: *Canal+ Espana, Sogepaq, Tequila Gang* ● **Режиссер:** *Гильермо Дель Торро («Хеллбой», «Лабиринт Фавна», «Блэйд-2»)* ● **Продюсер:** *Педро Альмодовар («Возвращение», «Плохое воспитание», «Все о моей матери»)* ● **В ролях:** *Эдуардо Норьего, Мариса Паредес, Федерико Лупе, Фернандо Тиелве* ● **Премьера в России:** *8 февраля 2007 года* ● **Прокатчик в России:** *RUSCICO* ● **Ограничения по возрасту:** *R (не рекомендуется лицам до 16 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Другие» (2001)
- «Сайлент Хилл» (2006)
- «Лабиринт Фавна» (2006)

Тот, кто уже посмотрел фильм Гильермо дель Торро «Лабиринт Фавна», наверняка сможет провести параллели между этим потенциальным «оскароносцем» и «Хребтом дьявола». Это неудивительно: вместе с фильмом «3993», релиз которого намечен на 2009 год, они составят мистическую трилогию, действие которой разворачивается в охваченной гражданской войной Испании.

Главный герой — 12-летний Карлос, сирота, чей отец погиб на фронте, сражаясь на стороне республиканцев, — попадает в школу-приют для таких же «детей войны». Обосновавшись на новом месте и получив, как водится в таких заведениях, «прописку» от сверстников, любознательный отрок обнаруживает в подвале призрак маленького мальчика Санти, исчезнувшего незадолго до его приезда при подозрительных обстоятельствах. Призрак выглядит несколько потрепанно, да к тому же предсказывает замогильным голосом нехорошие вещи. Открыв в себе недюжинные способности детектива, малыш Карлос начинает собственное расследование.

Главные герои фильма — дети, но взрослые там тоже присутствуют и иногда ведут себя не вполне корректно: настоятельница приюта предается любовным утехам со своими воспитанниками, а ее муж настоятель фарцует разбавленным формалином, слитым из склянок с эмбрионами-уродами «a la Кунсткамера», выдавая его за высококачественный ром. Впрочем, не судите старика слишком строго: продает он это добро солдатам Франко, чем убивает сразу двух зайцев — дети накормлены, а армия фашистов потихоньку вымирает от цирроза. Однако, несмотря на свое аморальное поведение, дирекция школы своих воспитанников искренне любит, в обиду не дает и пытается максимально облегчить их и без того нелегкую жизнь.

Нет, это не Оззи Осборн в молодости. Это тот самый мальчик-призрак.

Фильм достаточно натуралистичен: присутствуют как сцены из разряда «детям до 16...», так и кадры, без которых хоррор — не хоррор: кровь, оторванные и обуглившиеся фрагменты тел, расстрелы в затылок... Но странное дело: весь натурализм выглядит вполне обоснованным, и режиссер не переходит ту тонкую грань, за которой на него мог бы обрушиться шквал критики.

Все образы героев получились на удивление запоминающимися и по-своему харизматичными. Пожалуй, не в последнюю очередь это обусловлено сотрудничеством дель Торро с Педро Альмодоваром, который согласился выступить продюсером фильма и привнес в фильм элементы авторского кино.

Итог: если «Лабиринт Фавна» — это фантастическая сказка, то «Хребет дьявола» — пожалуй, фантастическая притча. Основная мысль режиссера — дать нам понять, что непредвиденные обстоятельства порой безвозвратно меняют характер людей, случайным образом превращая их в героев или злодеев. Глубокий нравственный замысел фильма определенно должен завоевать благосклонность зрителей. Тем более что финал его не столь уж мрачен.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- «Хребет дьявола» — это, по словам профессора Касареса, генетическое уродство позвоночника, определяющее низменную человеческую сущность.
- Фильм был снят еще в 2001 году, но, несмотря на признание критиков, в широкий российский кинопрокат попал только сейчас. Видимо, продюсеры решили сыграть на эффекте заимствования популярности после успеха «Лабиринта Фавна».
- Несмотря на скромный бюджет (4,5 миллиона долларов), сборы в мировом прокате составили 10 миллионов. Вполне прилично для «не голливудского блокбастера».

«Республика ШКИД» по-испански.

ЦИТАТЫ

- «Эта жидкость лечит от многих недугов. Даже от импотенции!» (профессор Касарес о формалиновой настойке).
- «Эта нога сегодня особенно тяжела» (учительница-инвалид о набитом золотыми слитками протезе).

ПРИСУТСТВУЮТ

- призраки
- интригующий сюжет
- откровенные сцены

ОТСУТСТВУЮТ

- дорогие спецэффекты
- крутой мордобой
- голливудский конец

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	8
РЕЖИССУРА	9
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8

ОЦЕНКА МФ: 8

Григорий Спицын

Как мы оцениваем фильмы

«Мир фантастики» оценивает каждый фильм по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Зрелищность — то, насколько фильм держит зрителя в напряжении, насколько хорошо поставлены экшен-сцены и удачны спецэффекты.

Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

Стиль/Атмосфера — то, насколько гармонично скомпонованы все составляющие кинокартины, ее художественная ценность и соответствие заявленному жанру.

Режиссура и ***Актерская игра*** — уровень режиссерского и актерского мастерства.

Оценка МФ — мнение редакции по поводу соотношения вышеуказанных критериев с учетом специфики жанра каждого конкретного фильма.

ЧЕЛЮСТИ В КОСМОСЕ

ЧУЖОЙ
ALIEN

ЖАНР *Фантастика, ужасы*

Производство: *20th Century Fox/Brandywine Productions Ltd.* ● **Режиссер:** *Ридли Скотт («Царство небесное», «Ганнибал», «Гладиатор», «Легенда», «Бегущий по лезвию»)* ● **Сценарий:** *Дэн О'Бэннон, Рональд Шуссет* ● **В ролях:** *Том Скеррит, Сигурни Уивер, Вероника Картрайт, Гарри Дин Стэнтон, Джон Харт, Йен Холм* ● **Дата выпуска:** *25 мая 1979 года* ● **Длительность:** *117 минут (театральная версия), 116 минут (режиссерская версия)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Нечто» (1951)
- «Чужие» (1986)
- «Хищник» (1987)
- «Чужой 3» (1992)
- «Чужой: Воскрешение» (1997)
- «Чужой против Хищника» (2004)

КЛАССИКА 1979 ГОД

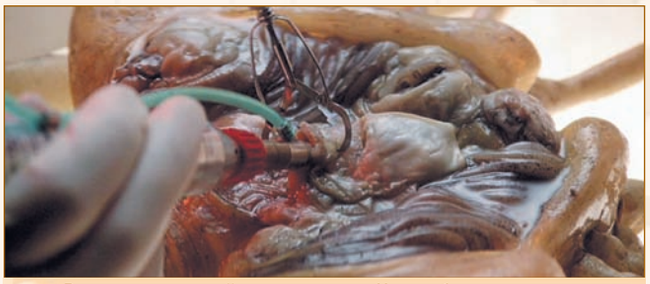
В далеком будущем космический тягач «Ностромо» принимает странный радиосигнал, и корабельный компьютер решает вывести команду из анабиоза, чтобы люди определились с дальнейшими действиями. Источником сигнала оказался звездолет пришельцев, экипаж которого давно мертв, а трюмы заполнены странными яйцами.

В них ждут своего часа паразитические личинки страшных хищников — Чужих; сильных и ловких тварей с крепкой шкурой, острыми выдвижными зубами и кислотой вместо крови. Один из этих монстров проник на «Ностромо» и быстро расправился с его обитателями — всеми, кроме кота Джонса и храброй девушки Эллен Рипли. Последняя оказалась не по зубам Чужому, в результате чего кровожадный инопланетянин (в исполнении здоровенного нигерийца Болая Бадеджо) был отправлен охлаждаться в открытый космос.

Первоначально сценарист Дэн О'Бэннон размышлял об истории бомбардировщика B-17, на борт которого проникли гремлины и устроили там хаос. Позднее B-17 превратился в небольшой звездолет «Снарк» с исключительно мужским экипажем. Но продюсеры настояли, чтобы в состав команды были включены две женщины, причем одна из них должна победить главного злодея. Время показало, что это было правильное решение. Хрупкая, но решительная Рипли стала вторым — после своего зубастого противника — важнейшим символом культовой вселенной «Чужого».

По исходному замыслу умирающий инопланетянин должен был нацарапать на приборной панели треугольник. Обыскав его корабль, люди с «Ностромо» обнаружили бы неподалеку каменную пирамиду с яйцами Чужих. Эта задумка так и не была реализована (хотя Гигер делал необходимые зарисовки), однако идея с пирамидой пригодилась в фильме «Чужой против Хищника».

Бутафорская слизь на костюме Чужого быстро растворяла краску. Его приходилось подкрашивать каждый день.



Внутренности первой стадии развития Чужого были сделаны из устриц и бараньей почки.

Это интересно

- Для создания передней части головы Чужого использовались отливки по человеческому черепу.
- Ридли Скотт хотел сделать финал таким: Чужой откусывает голову Рипли, садится в кресло пилота и начинает говорить ее голосом, вызывая помощь по радио.
- Внутренности Эша были сделаны из молока, макарон и стеклянных шариков (для съемок крупным планом).
- Для имитации ускорения во время взлета «Ностромо» члены съемочной группы, спрятавшиеся вне кадра, трясли кресла с актерами.
- Волшебное слово на букву f звучит в фильме 5 раз, из них 4 раза — из уст Рипли.
- Перед съемкой сцены «рождения» Чужого из груди Кейна актеров посвятили лишь в общие детали этого процесса, поэтому их испуг был ненаигранным.
- Крик «новорожденного» Чужого — смесь из шипенья гадюки, визга свиньи и плача ребенка.
- До окончательного монтажа фильм длился 3 часа 12 минут.

Режиссеру пришлось существенно снизить эротизм фильма — отказаться от интимной сцены между Рипли и Далласом, а также заклеить актрисам соски пластырем (в эпизоде их пробуждения от анабиоза).

Ридли Скотт и Сигурни Уивер.

Кроме Гигера, над «Чужим» работали такие гранды, как Крис Фосс и Жан Жиро (Мебиус) — художники из почившего в бозе проекта Алехандро Ходоровски «Дюна» (с Сальвадором Дали в роли императора Шаддама). Выходу фильма немало поспособствовал успех первых «Звездных войн» — увидев потенциал космической фантастики, продюсеры выделили «Чужому» гораздо больше денег, чем предполагалось вначале. К счастью, вместо подражания концепциям Джорджа Лукаса настойчивый Скотт снял звездные ужасы — стильные, атмосферные, новаторские и действительно жуткие.

Итог: сперва фильм окрестили «Челюсти» в космосе», но когда публика распробовала «Чужого», он стал «самым страшным фантастическим фильмом на все времена». Если шедевры существуют, то это — один из них.

Присутствуют

- космос
- Чужой
- смерть

Отсутствуют

- перестрелки и драки
- живые инопланетяне
- ультрасовременные технологии

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9
СЮЖЕТ	9
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	10
РЕЖИССУРА	10
АКТЕРСКАЯ ИГРА	10

ОЦЕНКА МФ **10**

Михаил Попов

Михаил Попов

МИСТЕР АНДЕРСОН

КЕАНУ РИВЗ

Я — Микки Маус. Люди не знают, кто находится внутри костюма.

Кеану Ривз

Сегодня мы расскажем вам об одной из самых замкнутых звезд Голливуда. Зрители восхищаются этим человеком почти так же часто, как и ругают. Его уважают коллеги по цеху. Споры о наличии актерских талантов у нашего героя не прекращаются до сих пор, что, впрочем, ничуть не мешает ему зарабатывать миллионы долларов. Его действия труднопредсказуемы. Он может сняться в фантастическом блокбастере категории А — и тут же подписаться на роль в какой-нибудь малобюджетной драме.

Встречайте: Кеану Чарльз Ривз (родился 2 сентября 1964). Киберпанковский Иисус Христос, профессиональный спаситель человечества, музыкант, мотоциклист и невероятно скрытный человек со сложной судьбой.

Ветер над горой

Что такое глобализация? Представьте себе, что сорок четыре года назад британка Патриция Тейлор, работавшая танцовщицей в одном из ночных клубов Бейрута (Ливан), встретила ирландско-португальско-китайско-гавайского разнорабочего Сэмюеля Ноулина Ривза и родила ему мальчика. Сына назвали Кеану — в честь дяди, Генри Кеану Ривза. Слово «Кеану» — сокращение от гавайского «Кеавиахулу», что означает «холодный ветер, дующий над горами». Вскоре после рождения дочери (Ким) Патриция развелась с Ривзом, увезла детей в Нью-Йорк, где быстро вышла замуж за бродвейского режиссера Пола Аарона и не менее быстро переехала с ним в Торонто (Канада).

Жизнь биологического отца Кеану пошла под откос. Ривз-старший вел жизнь хиппи, продавал наркотики в аэропорту Хило (Гавайи) и в 1992 году получил 10 лет тюрьмы. Два года спустя Сэмюель был освобожден досрочно, однако вскоре снова попался с «дурью». В настоящее время он отбывает длительное заключение. Кеану с ним не общается.

К сожалению, получить полагающуюся каждому ребенку долю родительской заботы Кеану не удалось. В 1971 году его мать разводится с Аароном и выходит замуж за рок-продюсера Роберта Миллера, рожает ему дочь Карину, а потом разрывает этот брак ради отношений с Джеком Бондом, владельцем парикмахерской. Будучи весьма неглупой и одаренной женщиной, она сделала карьеру дизайнера костюмов для рок-звезд. Благодаря этому юный Кеану постоянно видел рядом с собой шумных волосатых людей в черных кожаных костюмах, играл с Элисом Купером и привыкал к тяжелой музы-

Редкие фото из семейного альбома.

ке. Патриция не старалась быть хорошей матерью и, по ее собственным словам, «просто смотрела, как дети растут».

Повзрослев, он устроился на работу в итальянский ресторанчик и начал подрабатывать заточкой коньков в спортивном клубе. Юноша не проявлял интереса к академическим наукам, однако с 15 лет всерьез занялся театром (сыграл в скандальном спектакле про жизнь геев «Волчонок», что впоследствии породило немало слухов о гомосексуальности актера)

Кеану и Карл Маротте. Постановочный снимок для спектакля «Волчонок».

Избранная фильмография

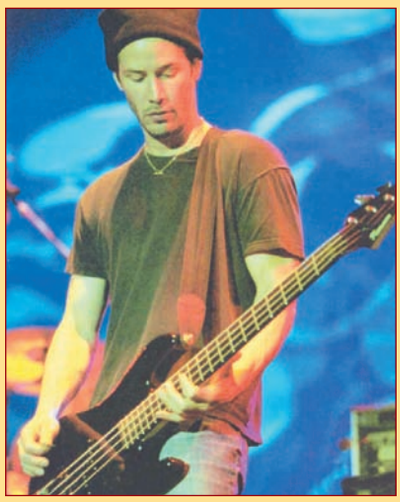
- «Помутнение» (2006) — Боб Арктор
- «Константин» (2005) — Джон Константин
- «Дар» (2000) — Донни Барксдейл
- «Матрица 1—3» (1999 — 2003) — Томас Андерсон / Нео
- «Адвокат Дьявола» (1997) — Кевин Ломакс
- «Цепная реакция» (1996) — Эдди Касалвич
- «Джонни Мнемоник» (1995) — Джонни Мнемоник
- «Маленький Будда» (1993) — принц Сиддхартха Гаутама
- «Дракула» (1992) — Джонатан Харкер
- «Новые приключения Билла и Теда» (1991) — Тед Логан / Злой Тед Логан
- «Невероятные приключения Билла и Теда» (1989) — Тед Логан

и, как и полагается всякому нормальному канадскому мальчишке, увлекся хоккеем. Он был голкипером — причем, судя по командной кличке «Стена», весьма успешным, а выступая за «Оклендов» из колледжа De La Sale, Кеану даже заработал титул «Лучший игрок года».

Именно спорт привел его в кинематограф. Сначала Кеану сыграл мальчика Теда в скромном «гимнастическом» фильме «**Полет**», потом получил роль вратаря в «хоккейной» драме «**Молодая кровь**» (1986). После этого парень отправился покорять Голливуд. Взяв немного денег, он сел на старую «Вольво» и приехал к своему бывшему отчиму Полу Аарону, жившему тогда в Лос-Анджелесе. Они очень давно не виделись, но Аарон, как ни странно, помог целеустремленному пасынку: свел его с менеджером Эрвином Стоффом и посоветовал сменить имя. Зрители вряд ли бы смогли запомнить актера с экзотическим именем, по-

СОБАЧЬЯ ЗВЕЗДА

Хоккей помог Кеану стать не только актером, но профессиональным музыкантом. В 1991 году он решил купить себе гитару. В магазине Ривз буквально столкнулся с Робертом Мэйлхаусом — хоккеистом и музыкантом. Увидев на его одежде эмблему команды Detroit Red Wings, Кеану спросил, не нужен ли им вратарь. Слово за слово ребята подружились и решили создать музыкальную группу. Сперва они назвали ее Small Fecal Matters (игра слов — «Грязные делишки» и «Маленькие кусочки кала»), потом BFS (две первые буквы расшифровываются так же, как и для пушки BFG из игры Doom, а последняя буква означает «звук», или, по другой версии — «экскременты»). В конце концов они окрестили себя Dogstar (слово было взято из книги Генри Миллера «Сексус»). Ривз играет на бас-гитаре. Музыкальный стиль группы можно определить как «агрессивный поп» или «легкий панк-рок».



этому наш герой пошел по стопам молодого Шварценеггера (снимавшегося под псевдонимом Арнольд Стронг) и некоторое время был известен как Кейси (К.С.) Ривз, Норман Кривз или Чак Спадина.

Два знатных хоккеиста: Кеану и Ричард Дин Андерсон (майор Киллиан в игре «Фоллаут», полковник Джек О'Нил в сериале «Звездные врата»).

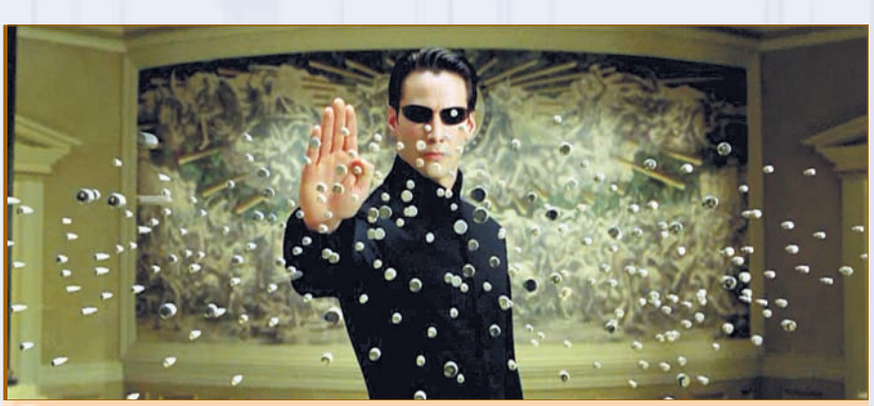
Фабрика грез

Кеану сыграл несколько малоприметных ролей, прежде чем попал в поле зрения кинокритиков благодаря успешной криминальной драме «**Берег реки**» (1986). Ривз решил развивать успех и стал сниматься в аналогичных фильмах о жизни подростков. Следующей вехой в его карьере стала двухсерийная фантастическая комедия «Приключения Билла и Теда». Ему удалось так убедительно сыграть разгильдяя, что в Голливуде до сих пор не прекращаются разговоры: мол, Кеану вовсе никакое не дарование, а болван со смазливым лицом. Фирменный актерский стиль Ривза — скучающе-удивленное выражение лица, легкая затормо-

Кеану с родной сестрой Ким (слева) и сводной сестрой Кариной (справа).

женность, минимальное проявление эмоций, а также нарочито простецкое поведение в реальной жизни, лишь подхлестывает сплетников. Сам же Киану утверждает, что ему просто нравится быть таким и тут же оговаривается, что насчет себя он ни в чем не уверен.

После динамичного «**На гребне волны**» (1991) Ривзу выпал уникальный шанс прославиться на весь мир — многообещающий актер был приглашен в «**Дракулу**» Копполы, но, увы, никак там себя не проявил. По его собственным словам, он тушевался перед «звездными» коллегами по съемочной площадке (Гари Олдман, Вайнона Райдер, Энтони Хопкинс). Именитый режиссер остался недоволен игрой молодого канадца и в сердцах заявил, что взял в проект Ривза лишь для того, чтобы привлечь к фильму подростков. После этого карьера Киану пошла на спад. Два года картины с его участием проваливались одна за другой. Он начал пить, пристрастился к наркотикам и всерьез подумывал бросить лицедейство.



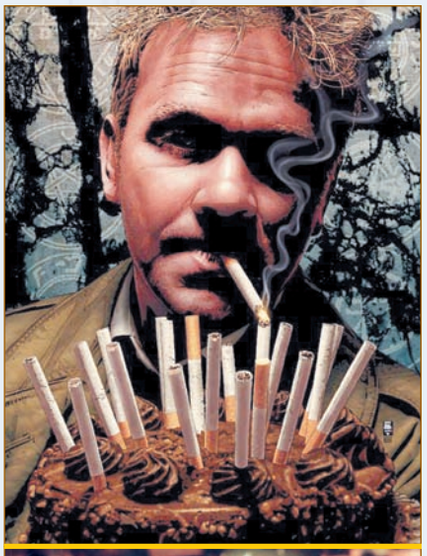
Титульная роль Ривза.

Перелом наступил, как обычно, внезапно. Кассовый боевик «**Скорость**» (1994) вытащил Ривза из болота, «**Джонни Мнемоник**» поставил знак равенства между понятиями «Киану» и «киберпанк», а гениальный «**Адвокат дьявола**» наконец-то запустил Ривза на орбиту голливудских знаменитостей первой величины. Ради него дальновидный Киану отказался от 11 миллионов долларов за участие в абсолютно невнятной «Скорости-2», назвав сценарий «испражнением» на букву «г», и согласился получать гонорар в рассрочку лишь ради того, чтобы у продюсеров хватило денег для приглашения Пачино на роль дьявола.

А дальше была «**Матрица**». Братья Вачовски искали актера, подходящего на роль «киберпанковского Иисуса». Им нужен был непростой, противоречивый человек с хорошей спортивной подготовкой, слегка безумный и обожающий комиксы. Ривз с его странностями подходил как нельзя лучше.

После премьеры первой части фильма в мире началась настоящая «матричная» истерия. На какое-то время Киану стал самым популярным актером нашей планеты. Однако вместо того чтобы «ковать железо» и преумножать нули на своем банковском счете, Ривз опять принялся чудить. Пользуясь перерывом между первой и второй «Матрицей», он начал сниматься в фильмах категории В, примеряя на себя самые неожиданные амплуа. Ривз-маньяк, Ривз-спортсмен или даже влюбленный Ривз никого не впечатлил. Благодаря присутствию героя «Матрицы» эти картины приносили некоторую прибыль... и отправлялись пылиться на полку.

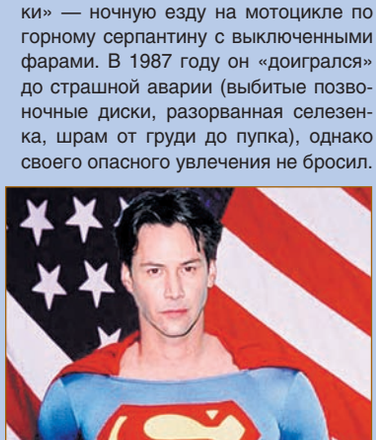
«Второе пришествие» легендарного спасителя человечества состоялось в облике Джона Константина — циничного борца со злом, умирающего от рака легких, но дымящего сигаретами как паровоз («**Константин: Повелитель Тьмы**», 2005). Этот фильм умудрился одновременно заработать денег и с треском провалиться. Ривза это совершенно не обеспокоило. Как и прежде, он продолжал оригинальничать, снявшись в ротоскопированной экранизации Филипа Дика «**Помутнение**» и драме «Дом у озера». В 2008 году на экраны должен выйти его новый проект — криминальный триллер «Ночной сторож».



Джон Константин: в комиксе и фильме.

Это интересно

- Киану до сих пор гражданин Канады, хотя имеет право претендовать на гражданство США (по отцу) и Великобритании (по матери).
- Ривз бросил учебу ради хоккея и кино. У него до сих пор нет школьного диплома.
- По словам продюсера Лонер Доннер, в настоящее время разрабатывается сценарий «Константина 2», а Киану уже дал согласие на участие в сиквеле.
- В 2005 году Ривз получил звезду на голливудской Аллее Славы.
- Ривз — левша и, по его собственным словам, боится темноты.
- В 1995 году журнал People поставил Ривза в список 50 красивейших людей планеты.
- Ривз мечтал сыграть во «Властелине Колец» Джексона, интересовался ролью Росомахи в «Людях Икс» и не отказался бы от роли Бэтмена.
- Персонажи актера подозрительно часто оказываются обездвиженными на стуле в тот момент, когда над ними производятся какие-то действия (все три «Матрицы», «Дракула», «Джонни Мнемоник» и «Чувствуя Миннесоту»).
- Ривз изобрел игру «дьявольские гонки» — ночную езду на мотоцикле по горному серпантину с выключенными фарами. В 1987 году он «доигрался» до страшной аварии (выбитые позвоночные диски, разорванная селезенка, шрам от груди до пупка), однако своего опасного увлечения не бросил.



Если бы Киану был Суперменом...

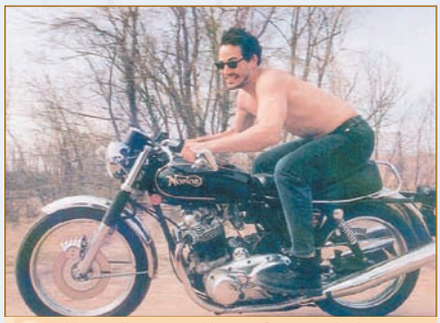
Джонни Мнемоник и Боб Арктор, агент под прикрытием («Помутнение»).

Личная жизнь

В реальной жизни Кеану странный, как канадский кленовый сироп. Все знают, что он есть, но никто не имеет представления, кто он такой и с чем его едят. Имея бешеные деньги, он ведет демонстративно «цыганский» образ жизни. Принципиально не покупает недвижимость и живет, как перекати-поле, в гостиницах. Одевается во что попало, проводит все свободное время с любимой сестрой Ким, больной лейкемией (приобрел ей дом на острове Капри в Италии, оплачивает астрономические больничные счета), не считает денег, щедро расходуя их на благотворительность — например, лечение каскадеров и многомиллионные подарки съемочной группе «Матрицы»; по слухам, исповедует буддизм и ездит на недавно купленном «Феррари» лишь для того, чтобы, по его собственным словам, «бороться с кризисом среднего возраста».

Испортил ли я себе имидж? Я что — политик? (смеется) Нет, я — актер.

Кеану Ривз в ответ на вопрос о роли гея-проститутки в фильме «Мой личный штат Айдахо» (1991)



Конек Ривза — Norton Commando Interstate Mk3.

В последнее время Ривз забросил музыку, предпочитая гонять на мотоцикле, кататься на лошадях, играть в шахматы (единственная вещь, которую он делает на компьютере) и слушать панк-рок. Кеану — один из самых скрытных актеров Голливуда. Он категорически отказывается обсуждать свою личную жизнь, а если и дает интервью, то часто отвечает невпопад и философствует на любимую тему — о том, что внутренний мир человека вовсе не обязательно должен соответствовать его общественному имиджу.

Такую эксцентричность можно частично объяснить непростой судьбой актера: фактически беспризорное детство, проблемы с отцом, а главное — трагедия с подругой Дженнифер Сайм. В 1999 году она родила Кеану мертвую девочку (родители хотели назвать ее Ава), а через два года погибла в автокатастрофе. Ривз похоронил ее рядом с дочерью.

Когда Сайм возвращалась с вечеринки у Мэрлина Мэнсона, ее Grand Cherokee врезался в стоящие автомобили и перевернулся три раза. Дэвид Линч посвятил ей фильм «Малхолланд Драйв».

●●●

Однако на самом деле Кеану — не изломанный жизнью неудачник, а мечтательный парень слегка «не от мира сего». В детстве он страдал расстройством речи, поэтому привык быть замкнутым на себе и хочет от окружающих только одного — чтобы его оставили в покое. Карьера Ривза — череда взлетов и падений. После одной успешной роли следуют две-три посредственных, а потом Кеану вновь удивляет нас неожиданным шедевром. Если в этом есть какая-то логика, то через несколько лет нас ждет мегаблокбастер, где Ривз опять настучит злу по рогам.

Есть контакт!

Вы можете попытаться связаться с Кеану по почте через его агентов. Он неохотно читает письма фанатов, поэтому имейте в виду, что ответа, если таковой будет, придется ждать многие месяцы. Если вы хотите увеличить шансы на получение письма от Кеану, следуйте простейшим правилам: не допускайте грамматических ошибок, проявляйте вежливость и не делайте многостраничных признаний в любви. Старайтесь, чтобы ваше письмо было запоминающимся. Четко сформулируйте свои вопросы или пожелания (например, просьбу прислать фото с автографом). Вложите в письмо маркированный конверт с вашим обратным адресом.

Keanu Reeves c/o
Creative Artists Agency
9830 Wilshire Blvd
Beverly Hills, CA 90212
USA

■■■

Keanu Reeves
9460 Wilshire Blvd. #700
Beverly Hills,
CA 90212
USA

Keanu Reeves c/o
Erwin Stoff
9460 Wilshire Boulevard
7th Floor
Beverly Hills, CA 90212
USA

■■■

Keanu Reeves
7920 Sunset Blvd. #350
Los Angeles, CA 90046
USA

Крупнейший компьютерно-игровой журнал в России

АПРЕЛЬСКИЙ НОМЕР
КРУПНЕЙШЕГО КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ЖУРНАЛА РОССИИ

"ИГРОМАНИЯ" ЭТО:
- 256 страниц
- 2 двухслойных DVD
- 17 Гб полезной информации
- 3 часа эксклюзивного видео
- Бесконечность игрового безумия!

СВЕЖИЕ НОВОСТИ • РЕПОРТАЖИ И ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПОДРОБНОСТИ • НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ИГРОВОГО ВИДЕО • ВСЕ О НОВЕЙШЕМ "ЖЕЛЕЗЕ" И ПРОГРАММАХ • СЕКРЕТЫ СОЗДАНИЯ И МОДИФИКАЦИИ ИГР • ГИГАБАЙТЫ ДЕМО-ВЕРСИЙ, СОФТА, ПАТЧЕЙ, ИГРОВЫХ ДОПОЛНЕНИЙ И Т.П.

"ИГРОМАНИЯ" - ВСЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ИГРАХ... И ДАЖЕ БОЛЬШЕ!

ЧИТАЙТЕ В АПРЕЛЕ:

ЧЕРНОБЫЛЬ
"Игромания" развенчивает мифы!

S.T.A.L.K.E.R.
Сенсационный релиз легендарной игры!

SUPREME COMMANDER
Стратегия, ломающая стереотипы

TETRIS
История в деталях

ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО
Третья часть статьи об отмененных хитах

Всё о Windows Vista
Операционная система нового поколения

...А также многое другое!

АПРЕЛЬСКИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 29 МАРТА

Ксения Аташева

НОВОСТИ АНИМЕ

Роботы и пилоты

В первый день апреля начнется показ комедийного меха-сериала **Tengen Toppa Gurren-Lagann** студий ***Gainax*** и ***Konami***. Его герои однажды откапывают гигантского робота, с помощью которого троим подросткам придется остановить армию противника... Режиссер — *Хироюки Имаиши* (FLCL), сценарист — *Седзи Саеки* (FLCL), меха-дизайнер — *Йо Йосинари* (Neon Genesis Evangelion), композитор — *Таку Ивасаки* (Read or Die).

Комедийная меха от Gainax выглядит многообещающе.

Другая премьера того же дня смешить зрителя явно не собирается. По сюжету фантастического сериала **Heroic Age** (студия ***Xebec***) люди, последние из вышедших в космос разумных рас, оказались на грани вымирания. Чтобы спасти человечество, королева Дейанейра отправляется в далекую галактику. Режиссер — *Тосияма Сузуки* (Shaman King), дизайнер персонажей — *Хисаси Хираи* (Mobile Suit Gundam Seed), меха-дизайнер — *Кен Ооцука* (Eureka 7), композитор — *Наоки Сато* (Eureka 7).

OVA **Sakura Taisen: New York NY** поступит в продажу 4 апреля. На этот раз пилотам из отряда Звезды придется защищать от сил зла Нью-Йорк, а заодно поставить новый спектакль. Съемками OVA занимается студия ***AIC***, за трехмерную графику отвечает ***Gonzo***. Режиссер — *Рюичи Кимура* (Solty Rei), дизайнер персонажей — *Хиденори Мацубата* (Ah! My Goddess), композитор — *Кохей Танака* (One Piece). Всего планируется 6 серий.

5 апреля стартует меха-сериал **Kotetsushin Jeeg** студии ***ACTAS***, римейк сериала **Kotetsu Jeeg** 1975 года. Его действие разворачивается через 50 лет после событий оригинала. Главный герой Кендзи собирает робота Джига, чтобы противостоять вернувшимся духам роботов Ханива. Режиссер — *Джун Кавагое* (Innocent Venus), сценарист — *Нацуко Такахаси* (Bleach), меха-дизайнер — *Хироси Огава* (Full Metal Panic!).

Демоны и волшебники

7 апреля начнется показ фэнтези-сериала **Seirei no Moribito** студии ***Production I.G***. Принц Чагуму становится избранным защитником фей. Король хочет смерти Чагуму, его атакуют существа из другого мира... Но у принца появляется защитница, девушка-воин Вальса. Режиссер — *Кендзи Камияма* (Jin-Roh), сценарист — *Шотаро Суга* (Blood+), композитор — *Кендзи Каваи* (Fate/Stay Night).

Saiyuki Reload: Burial студии ***Pierrot***, трехсерийная предыстория телесериала **Saiyuki Reload**, выйдет на видео 27 апреля. Режиссер — *Коити Охата* (Gunbuster), сценарист — *Кацуюки Сумисава* (Inu Yasha).

В апреле стартует фэнтезийный сериал **Claymore** студии ***Madhouse***. Люди живут бок о бок с демонами-йома. Йома принимают человеческое обличье, охотятся на людей и питаются ими. Последняя надежда человечества — воины-клэймеры, искусственно созданные полудемоны. Главная героиня, Клер, стала клэймором по собственной воле, чтобы отомстить за гибель семьи. Режиссер — *Хироюки Танака* (Ninja Scroll), дизайнер персонажей — *Такахиро Умехара* (Beyblade).

Другие премьеры апреля

Также в этом месяце выйдут телесериалы:

- **Shining Tears** (фэнтези по одноименной RPG компании ***Sega***);
- **Sisters of Wellber** (фэнтези, студия ***Production I.G***);
- **Koutetsu Sangokushi** (фэнтези, студия ***Picture Magic***);
- **Shinkyoku Soukai Polyphonica** (городское фэнтези, студия ***T.O Entertainment***);
- **Kamichama Karin** (городское фэнтези, студия ***Satelight***);
- **Seto no Hanayome** (городское фэнтези, студии ***AIC*** и ***Gonzo***);
- **Nagasarete Airantou** (городское фэнтези, студия ***Feel***);
- **Princess Resurrection** (комедийный хоррор, студия ***Madhouse***);
- **Darker than BLACK** (мистический детектив, студия ***Bones***);
- **Gegege no Kitaro** (мистическая комедия, студия ***Toei***);
- **Toward the Terra** (научная фантастика, студия ***Aniplex***);
- **El Cazador** (фантастический боевик, студия ***Bee Train***);
- **Idolmaster Xenoglossia** (меха, студия ***Sunrise***);
- **Bokurano** (меха, студия ***Gonzo***).

А 21 апреля состоятся премьеры полнометражных аниме по сериалам **Shakugan no Shana**, **Inukami!**, **Kino no Tabi: Byouki no Kuni -For You-** и **Meitantei Conan: Konpeki no Hitsugi [Jolly Roger]**.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

...Студия ***Production I.G*** от лица издательства ***Kodansha*** ведет переговоры с голливудскими киностудиями о возможности съемок игрового фильма по манге и аниме **Ghost in the Shell**... ● ***Sony Pictures*** и ***Konami*** договорились о съемках игрового фильма по серии видеоигр **Metal Gear Solid**. Продюсером проекта станет сам *Хидео Кодзима*... ● Запланированы съемки второго сезона фантастического сериала **Kiddy Grade**. Также студия ***Gonzo*** объявила о съемках трех полнометражных фильмов по этому сериалу: **Kiddy Grade: Ignition** (показы 7—20 апреля), **Kiddy Grade: Maelstrom** (23 июня—6 июля) и **Kiddy Grade: Truth Dawn** (1—14 сентября)... ● На 8 июня намечена премьера **Tales of Symphonia OVA**, аниме-адаптация одноименной RPG для *GameCube*. Всего в OVA будет 4 серии... ● Премьера первого из новых фильмов по **«Евангелиону»** состоится 1 сентября...

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

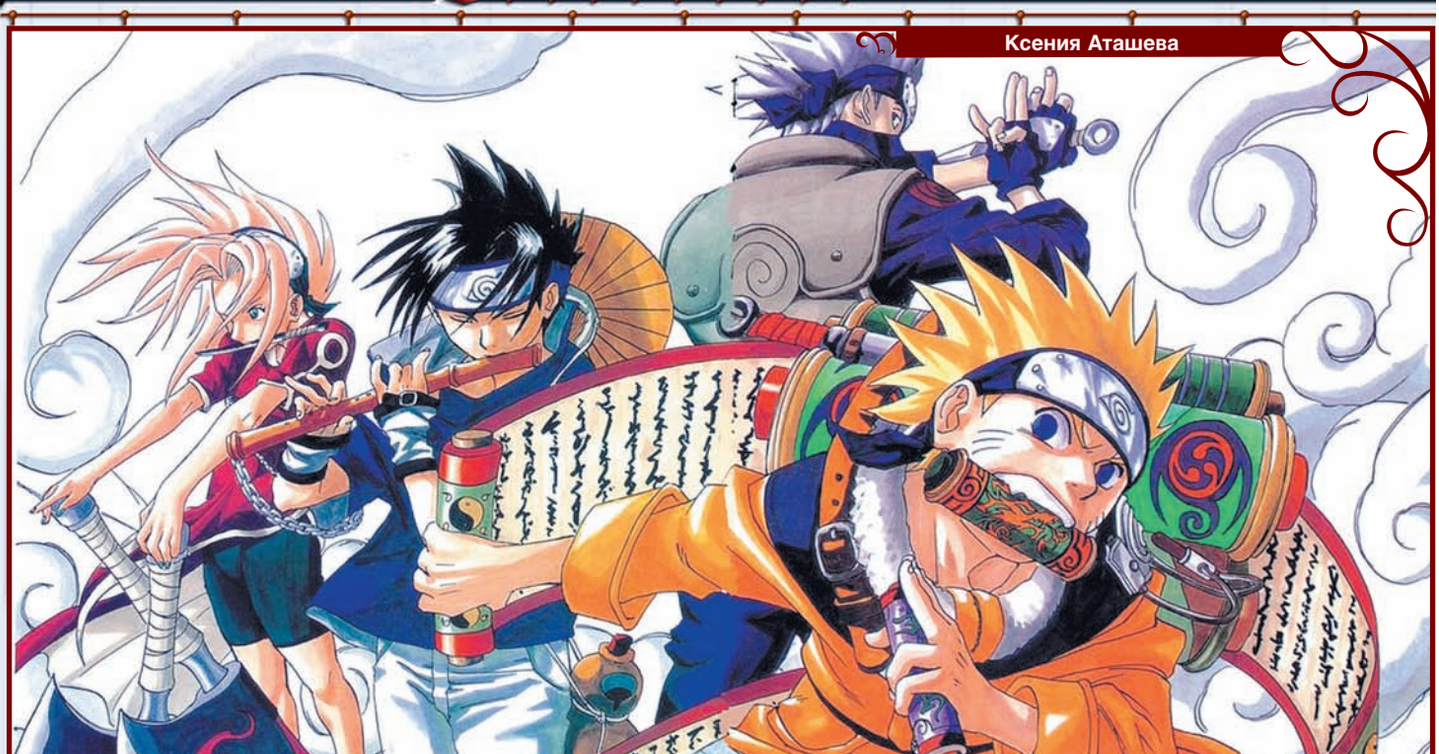
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Реклама

http://kv.games.1c.ru

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены

Ксения Аташева



АНИМЕ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ МУЖЧИН

СЕРИАЛЫ ЖАНРА СЁНЕН

«Я стану сильнее!»
«Я отомщу за тебя!»
«Я защищу своих друзей!»
Фразы, встречающиеся во всех сёнен-аниме

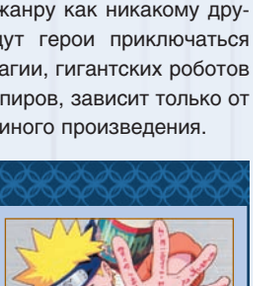
В Японии производится огромное количество анимации, предназначенной для людей разных возрастов и интересов. Бесконечное многообразие тем, вселенных и сюжетов делают классификацию аниме-фильмов и сериалов не самым легким занятием. Тематикой рядового аниме вполне может быть «научная фантастика, фэнтези, комедия, драма, приключения» — и попробуй разберись, что бы это все могло значить.

В Японии аниме и мангу делят не только по тематике, но и по целевой аудитории. Есть *кодомо* — аниме и комиксы для маленьких детей, *сёдзё*— аниме для молодых девушек, *дзосей* и *сейнен* — для женщин и мужчин постарше. Но самый популярный жанр — *сёнен*, аниме и манга для мальчиков-подростков. Мотивы борьбы и дружбы, стремления к победе, соперничества и работы в команде, приключения, шутки и красивые поединки присущи этому жанру как никакому другому. А уж будут герои приключаться в мире меча и магии, гигантских роботов или ведьм и вампиров, зависит только от автора того или иного произведения.

Сериал

NARUTO

- **Формат:** 220-серийный телесериал (2002—2007)
- **Жанр:** Приключения, боевые искусства, фэнтези
- **Производство:** Студия Pierrot
- **Режиссер:** Хаято Датэ (Gensoumaden Saiyuki)
- **Другие создатели:** Сценаристы — Акацуки Яматоя (Fullmetal Alchemist), Дзунки Такегами (Gunslinger Girl), Мичико Йокотэ (.hack//SIGN), дизайнер персонажей — Хирофуми Судзуки (Serial Experiments Lain), арт-директор — Сигенори Такада (Yu Yu Hakusho), звукорежиссер — Ясунори Эбина (Gravitation), композитор — Тосио Мацуда (Excel Saga)
- **Официальный сайт:** naruto.com/j/



Кто еще не знает оранжевого ниндзя?

Jump!

Проще всего начать знакомство с сёненом с еженедельных сборников манги этого жанра. Старейший — **Weekly Shonen Magazine**, издающийся с 17 марта 1959 по сей день. Именно здесь впервые увидели свет манга-сериалы Cyborg 009, GetBackers, Samurai Deeper Kyo, Groove Adventure RAVE, Air Gear, Mahou Sensei Negima! и Tsubasa: Reservoir Chronicle, по которым позже были сняты одноименные аниме. Долгое время это издание было самым продаваемым манга-журналом в Японии. Однако в наше время его оттеснил на второе место по популярности и продажам менее консервативный и нацеленный на младшую аудиторию **Shonen Jump**.

Боги смерти читают Shonen Jump. Лайт прятал в нем Тетрадь смерти в первой серии Death Note.

Shonen Jump — самый известный и продаваемый по всему миру манга-журнал. Стартовав в Японии в 1968 году, с 2002 журнал издается в США, а в последнее время — в Норвегии и Швеции. Некоторое время он выходил в Германии под названием **BANZAI!.** В Shonen Jump выходили и продолжают выходить манга Bleach, D.Gray-man, Gintama, Hunter x Hunter, Kateikyoushi Hitman Reborn, Naruto, One Piece, Dragon Ball, Saint Seiya, JoJo's Bizarre Adventure, Bastard!!, YuYu Hakusho, Video Girl Ai, Ninku, Jigoku Sensei Nube, Rurouni Kenshin, Yu-Gi-Oh!, Houshin Engi, Shaman King, Hikaru no Go, Black Cat, Buso Renkin и Death Note.

Четыре самых известных манги *Румико Такахаси* — Urusei Yatsura, Mermaid Saga, InuYasha и Ranma 1/2 — были опубликованы в другом еженедельнике, **Shonen Sunday**. Также в нем публиковались Tenshi na Konamaiki, Kekkaishi, Konjiki no Gash Bell!!, MAR, Flame of Recca и Midori no Hibi. Видеоиграм и связанным с ними аниме- и манга-сериям (Viewtiful Joe, Digimon, Yu-Gi-Oh! GX и т. п.) посвящен еженедельник **V-Jump**.

Ежемесячные журналы более консервативны, направлены на старшую аудиторию и теснее связаны с аниме-индустрией. Часто в них печатается манга по уже вышедшим аниме или играм. Адаптации сериалов Fate/Stay Night, Samurai Champloo, Vision of Escaflowne, Blood+, Eureka 7 и Neon Genesis Evangelion появились на страницах журнала **Shonen Ace**. Еще одна ежемесячная антология манги — **Shonen Gangan**, запущенная игровой компанией ***Square Enix*** в 1991. Здесь публиковались Fullmetal Alchemist, Tokyo Underground и Violinist of Hameln. Сёнен печатает и **Dengeki Comic Gao!**, специализирующийся на сериалах с красивыми девушками, таких как Pita-Ten, Inukami!, Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan и Venus Versus Virus. В его более взрослой версии **Dengeki Daioh** выходят Shakugan no Shana, Shingetsutan Tsukihime и Boogiepop Phantom.

Старая школа

Отложив для отдельной статьи всеми любимое аниме о боевых роботах, познакомимся с классикой сёнена — сериалах о сверхспособностях и приключениях. Одним из первых сёнен-сериалов, да и аниме-сериалов вообще был **Tetsuwan Atom** (также известный как **Astro Boy**) легендарного *Тезуки Осамы*. Это история о маленьком роботе, созданном ученым Тенмой по образу погибшего сына. Титул героя и имя Астро Бой он получил, сбежав из цирка для роботов и вернувшись в родной город. Невероятно сильный, но добрый и наивный маленький робот не раз спасал своих друзей и близких, город и страну от сумасшедших ученых, злых роботов и людей, не способных жить в мире с машинами. Приключения Астро заняли 193 серии, снятые в 1963—66, а в 1980 и 2003 увидели свет два одноименных римейка.

В семидесятых актуальным стал образ более взрослого, комиксового супергероя. Ярким примером можно считать Акиру Фудо из сериала **Devilman** 1972—73 годов, великого демона, предавшего собратьев и решившего защищать человечество. Но образ героя-одиночки в Японии не прижился, и в 1986 году вышли два сериала, надолго ставшие стандартом жанра сёнен, — **Saint Seiya** и **Dragon Ball**. На смену наивности и брутальности пришли юмор и умение работать в команде. Saint Seiya («Рыцари Зодиака») — история о пятерых святых, людях, наделенных божественными силами. Их доспехи символизируют собой созвездия и дают героям особые способности. Вместе они защищают мир и добрых богов от сил зла на протяжении 114 серий. Продолжениями и предысторией Saint Seiya стали 4 фильма и 2 сериала на видео, последний из которых, **Saint Seiya Meiou Hades Meikai-hen**, выходит по сей день.

Словно в противовес этому космическому эпосу, Dragon Ball — сериал легкий и забавный, с кучей драк и шуток. Хулиганская история *Акиры Ториямы* рассказывает

Сериал

ONE PIECE

- **Формат:** Более 300 серий (1999—?)
- **Жанр:** Приключения, комедия, драма, фэнтези
- **Производство:** Студия Toei
- **Режиссер:** Коноске Уда (Sailor Moon S)
- **Другие создатели:** Сценарист — Мичиру Симада (Rurouni Kenshin), арт-директор — Миюки Сато (Inu Yasha), композиторы — Кохей Танака (Sakura Wars), Сиро Хамагучи (Ah! My Goddess TV)
- **Официальный сайт:** www.toei-anim.co.jp/tv/onep/

One Piece — безбашенный сериал для оптимистов.

И через 15 лет Хией весьма неплохо смотрится на экране.

Сериал

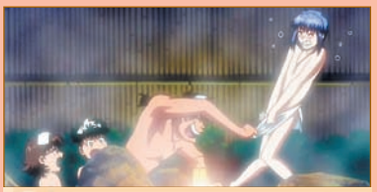
BLEACH

- **Формат:** Более 120 серий (2004—?)
- **Жанр:** Приключения, фантастика, мистика, комедия, драма
- **Производство:** Студия Pierrot
- **Режиссер:** Нориюки Абэ (Yu Yu Hakusho)
- **Другие создатели:** Сценаристы — Мичико Екотэ (Ranma 1/2), Нацуко Такахаси (Chrono Crusade), дизайнер персонажей — Масаси Кудо (Witch Hunter Robin), спецэффекты — Михо Судзуки (Ninja Scroll), арт-директор — Савако Такаги (Great Teacher Onizuka), композитор — Сиро Сагису (Neon Genesis Evangelion)
- **Официальный сайт:** www.j-bleach.com

«Блич» — аниме о крутых парнях с большими мечами.

Фансервис для всех

Фансервис — неотъемлемая часть всех успешных аниме. Какой хороший сериал обойдется без красивых девушек в ослепительно белых трусиках, сцены на пляже, случайной встречи в душе и поездки на горячие источники с обязательным подглядыванием и последующей дракой? В сёнен-сериалах всего этого предостаточно, но есть и другой фансервис — для девушек. Герои в бинтах и банных полотенцах, спящие в одной кровати, дружески обнимающиеся или даже случайно поцеловавшиеся приведут в восторг любую фанатку. Не говоря уже об официальных артах к некоторым сериалам, больше похожим на обложки яойной манги, чем на сёнен-аниме.



Сцена на горячих источниках. Дамский вариант.

о Сон Гоку и его путешествиях в поисках драконьего жемчуга. Говорят, что любое желание человека, собравшего все жемчужины, исполнится. Но жемчужины раскиданы по всему свету, и заполучить их без боя и помощи новых друзей не сможет даже легендарный Гоку. Всемирно известным стало продолжение этого сериала, **Dragon Ball Z**, повествующее о новых приключениях Гоку и его сына Гохана. В Dragon Ball Z — 291 серия, он был показан в США, Франции, Германии и Мексике.

Завидной популярностью до сих пор пользуется 112-серийное аниме 1992—95 годов **Yu Yu Hakusho**. Его герой, четырнадцатилетний Юске, погиб, спасая ребенка из-под колес автомобиля. Столь благородного поступка от хулигана и прогульщика не ожидали даже на небесах, и в загробном мире места для него не нашлось. Чтобы вернуться на Землю, ему предстоит пройти ряд испытаний и стать охотником на демонов, детективом мира духов. В расследованиях Юске помогает его друг и соперник Казума, а также демоны Хией и Курама, сбежавшие из подземного мира. Яркие персонажи, добрый юмор и очень приличная для своего времени графика делают Yu Yu Hakusho интересным и для нынешних зрителей. Еще одно достойное аниме середины девяностых на «спиритическую» тематику — **Jigoku Sensei Nube**.

В конце 80-х — начале 90-х популярными стали темы романтики и боевых искусств. Смена пола персонажей вносила дополнительный элемент юмора и фантастики, и в 1989 году вышел легендарный сериал **Ranma 1/2**. Его идеи удачно продолжили сериалы **Maze** (1997) и **Tenshi na Konamaiki** (2002).

Герои современности

Самые популярные сегодня сёнен-сериалы — **Bleach**, **Naruto** и **One Piece**. Первый продолжает тему борьбы с темными силами. Пятнадцатилетний Ичиго никогда не был обычным подростком, он видел призраков и духов. Но настоящие его приключения начались после того, как он получил силу синигами, бога смерти. Теперь Ичиго вместе с другими синигами предстоит сражаться с разного рода нечистью.

Наруто — самый шумный и веселый ниндзя деревни Конохи. Когда-нибудь он обязательно станет ее правителем — по крайней мере, сам он в этом уверен. А пока Наруто и его друзьям, мрачному Саске и очаровательной Сакуре, придется пройти через множество миссий и испытаний, ложь, предательства и гибель близких людей. Но прежде чем сразиться с враждебными ниндзя из скрытой деревни Звука, Наруто нужно разобраться с демоном, запечатанным внутри него. Приключения команды Наруто и не думают кончаться. Показ первого сериала завершился 8 февраля этого года, но уже через неделю начался новый — **Naruto Shippuuden**.

За 2,5 года Наруто очень вырос. То ли еще будет: Shippuuden только начинается!

О пиратах и сокровищах повествует сериал One Piece. Жизнерадостный и вечно голодный Луффи собирается найти легендарное сокровище и стать королем пиратов. И команду для своего корабля он подбирает что надо... Приключения Луффи все еще продолжаются, хотя вышло уже более 300 серий.

Йо и его верный компаньон Амидамару.

Благодаря показу по телевидению особой популярностью у нас пользуется **Shaman King** («Король шаманов»). В основе сюжета — мировой турнир за звание короля шаманов, людей, способных призывать духов и сражаться вместе с ними. Йо Асакуре предстоит не только стать сильнейшим из шаманов, но и найти верных друзей и вместе с ними спасти мир.

Авантюристы, мстители и наемные убийцы. Кого только не встретишь на страницах Hunter X Hunter!

Еще одна современная классика сёнена — **Hunter X Hunter** (1999—2001). В его мире существует привилегированная каста Охотников, но чтобы стать одним из них, надо пройти ряд суровых испытаний. Гон, сын одного из величайших Охотников, готов на любой риск, чтобы пойти по стопам отца. Ведь тогда у него появится шанс найти пропавшего родителя.

Вот такие у гениальных детективов глаза. И синяки под глазами.

Чуть менее зрелищны, но ничуть не менее интересны аниме-детективы. Самый длинный из них, **Meitantei Conan** (в американской версии — **Case Closed**), насчитывает более 460 серий и рассказывает о расследованиях Синити, из-за действия странного препарата превращенного в семилетнего ребенка, что, однако, не мешает ему распутывать самые сложные дела. **Tantei Gakuen Q** куда новее и короче, и расследования в нем ведет целая школа молодых детективов. К детективному жанру относится и новый сериал **Death Note**. Старшеклассник

Что можно сказать о D.Gray-man? Готично.

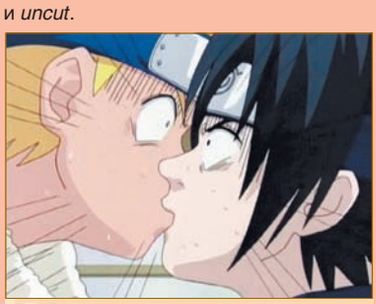
Лайт находит Тетрадь Смерти, позволяющую ему убить любого человека, всего лишь записав его имя в Тетрадь. Лайт решает создать идеальный мир и убивает преступников, но его уже ищет гениальный детектив, для которого Лайт — лишь хладнокровный убийца. Отличная графика, стиль и сюжет мгновенно сделали Death Note хитом сезона.

Темы мистики, алхимии и охоты на демонов удачно продолжают новые аниме **D.Gray-man**, **Tokyo Majin Gakuen Kenpuchou** и **Busou Renkin**. Не так плох сериал **Kiba**, но от остальных аниме о героях меча, магии и вызове духов его отличают только приятная графика и несколько перегруженный политическими интригами сюжет.

Киба: шаблонно, пафосно, но очень красиво.

Осторожно, цензура!

Некоторые сёнен-сериалы существуют в нескольких версиях: японской, американской или даже российской. На Западе аниме подвергается жесткой цензуре. Заменяются открывающие и закрывающие ролики, затираются кровь и оружие, умершие персонажи бесследно исчезают, многие диалоги переписываются, некоторые сцены вырезают, меняется сюжет и имена героев. Российские телеканалы закупают аниме у американских компаний, и на наши экраны выходит уже порезанный и дважды переведенный вариант. Неиспорченной остается японская телеверсия или американское DVD-издание, и то лишь с пометками *uncensored* и *uncut*.



Поцелуй Наруто и Саске в американской версии вырезали.

Фантастический спорт

Подавляющее большинство спортивного аниме посвящено реальным видам спорта вроде футбола и тенниса, но есть и немало приятных исключений. Регулярно выходят сериалы о футуристических гонках, такие как **Shin Seiki GPX Cyber Formula** и **IGPX -Immortal Grand Prix-**. Фантастический элемент есть и в **Hikaru no Go**, один из героев которого — призрак.

Шанс стать эталоном спортивной фантастики был у прошлогоднего **Air Gear**, но отличная идея нашла крайне посредственное воплощение в сериале с дешевой графикой, оборвавшемся на 25 серии. Однако стиль, юмор и драйв истории о спорте, в котором используют специальные ролики с мотором, позволяющие развивать огромную скорость, делать разные трюки и даже летать, делают этот сериал достойным внимания.

Чаще всего успешными становятся сериалы, рекламирующие игры и игрушки. Яркий пример — **Bakuten Shoot Beyblade**, посвященный волчкам **Beyblade**. Детский сюжет о чемпионате блейдеров и таинственных духах, живущих в волчках главных героев, не помешал снять целых три 51-серийных сериала и полнометражный фильм.

Дизайны Yu-Gi-Oh! не забудешь при всем желании.

Самое знаменитое рекламно-спортивное аниме — **Yu-Gi-Oh! Duel Monsters**, рассказывающее об одноименной коллекционной карточной игре. Начиналось оно как самостоятельный сериал по произведению начинающего мангаки *Казуки Такахаси*. Первый (или, как его часто называют, нулевой) сезон 1998 года прошел незамеченным, но в 2000 году за дело взялась ***Konami*** и превратила Yu-Gi-Oh! во всемирно известную марку. У сериала даже есть вменяемый сюжет о мальчике Юги, собравшем древнеегипетский артефакт и освободившем заточенный в нем дух фараона. Теперь Юги и его друзьям предстоит выиграть немало турниров, сразиться с обладателями других артефактов и отправиться в прошлое, чтобы вернуть фараону память и спасти мир от власти темных сил. Продолжает карточный эпос сериал **Yu-Gi-Oh! Duel Monsters GX**, в котором больше 120 серий, и закончить его в ближайшее время явно не планируют.

От смешного до серьезного

Устав от эпических приключений и кровавых боев, стоит обратить внимание на комедийные и пародийные сериалы. Яркий пример — **Konjiki no Gash Bell!!** Его герою, депрессивному лентяю Киомару, на голову сваливаются магическая книга, жизнерадостный демоненок Гаш и куча проблем вроде битвы за звание короля мира демонов. Вот только пафоса в этой битве никакого, сплошные недоразумения.

С деревом против гигантского робота? В Ueki no Housoku и не такое бывает.

Добродушный тормоз Уэки Коске вообще оказался втянут в борьбу за титул Бога совершенно случайно. Хотел оживить сломанное дерево, а стал участником смертельно опасного турнира, умеющим превращать мусор в деревья. Хотя что там деревья, когда другие бойцы используют адские мыльные пузыри и железные полотенца! Таков сюжет прошлогоднего пародийного сериала **Ueki no Housoku**. Сейчас выходят три неплохих комедийных аниме — **Gintama**, **Kateikyoushi Hitman Reborn!** и **MAR-Heaven**.

●●●

Сёнен — не только самый известный, но и самый разнообразный жанр. Есть в нем и признанные шедевры, и современные хиты, жарко обсуждаемые на всех форумах и тусовках, и посредственные сериалы. К сёнену относят подавляющее большинство меха-сериалов, многие мелодрамы и романтические комедии. Но чаще всего при слове «сёнен» вспоминаются боевые приемы Наруто и Ичиго, искренняя улыбка Луффи и крик Йо «Вперед, Амидамару!». И пусть сюжеты сёнен-сериалов повторяются, им не хватает глубины и серьезности, но они всегда подкупают искренностью, верой в дружбу, тягой к победе и стремлению стать лучше ради близких людей. Эти темы вечны, и сёнен будут смотреть, пока в людях есть хоть немного детской наивности и тяги к приключениям. Да и просто интересно, что изобретут неунывающие герои в следующей серии.

Михаил Попов

НОВИНКИ ЦИФРОВОГО ВИДЕО

В этой рубрике мы рассказываем вам о наиболее значимых DVD-релизах фантастических фильмов.

ЗВЕЗДЫ СЕГОДНЯШНЕГО ВЫПУСКА

ВОЛКОДАВ

- **Жанр:** *Фэнтези*
- **Страна:** *Россия*
- **Режиссер:** *Николай Лебедев*
- **В ролях:** *Александр Бухаров, Оксана Акиньшина, Александр Домогаров, Игорь Петренко, Юозас Будрайтис, Резо Эсадзе, Артем Семакин, Наталья Варлей*
- **Премьера:** *28 декабря 2006*
- **Выходы на DVD в России:** *22 февраля 2007*
- **Дистрибьютор:** *CP Digital*

Формат: *PAL. Региональный код: 5. Количество слоев: DVD-9.* **Изображение:** *Wide Screen 16:9 (1.78:1).* **Звук:** *русский Dolby Digital 5.1 и русский DTS.* **Бонусы:** *фильмографии, клип (6 минут), фильм о фильме (10 минут), анонсы новых фильмов от «Централ Партнершип» (9 минут).*

Долгожданное «славянское фэнтези», которое на поверку оказалось не совсем славянское, но, к счастью, все равно фэнтези, перешло к последнему этапу отъема денег у населения — DVD-релизу. Рецензия на этот фильм была опубликована в «Мире фантастики» №2(42) и, если коротко, сводилась к характеристике: «Наш ответ «Властелину колец». Действительно, экранный «Волкодав» имеет очень мало общего с книгой Марии Семеновой. Это — совершенно отдельное явление. Красивое, довольно дорогое (бюджет — 10 миллионов долларов), аккуратно снятое, но все же вторичное — прежде всего по отношению к известной трилогии Питера Джексона.

Боевые сцены поставлены однообразно, «без огонька», зато спецэффекты присутствуют в похвальном изобилии. По крайней мере, их у нас научились делать не хуже, чем даже в более дорогих голливудских картинах. «Волкодав» весь будто соткан из противоречий. Отличные костюмы и реквизит против затянутости, амбициозность замысла против невнятности сюжета, великолепные пейзажи против слабой игры некоторых актеров...

Надо ли покупать этот фильм на DVD? Если вы еще не смотрели его в кинотеатре, то ответ один — обязательно надо. Ругать «Волкодава» можно сколько угодно, но при этом нельзя забывать, что эта картина стала первым крупномасштабным российским фэнтези. События такого порядка не происходили уже много лет (особенно если учесть, что все советское «фэнтези» ограничивалось передачей «В гостях у сказки»), и никто не знает, когда они повторятся вновь. Вся «соль» этого фильма — в его внешней красоте, а что еще лучше подходит для высококачественной цифровой записи?

Итог: первый блин не вышел комом, но слегка недожарился. Если вас раздражает затянутость «Волкодава» — купите диск, и кнопка быстрой перемотки существенно улучшит впечатления от просмотра.

ОЦЕНКА
7 ФИЛЬМ
8 ДИСК

ДОЛБИТ И ОКРУЖАЕТ

У покупателей DVD часто возникает вопрос — чем звук Dolby Digital 5.1 отличается от DTS и THX? С потребительской точки зрения две первые технологии практически одинаковы. DD5.1 характеризуется более высоким уровнем компрессии звука. Звучание «театрального» DTS более «живое» (что можно заметить лишь на высококлассных hi-fi системах — о них мы рассказывали в рубрике «Сумма технологий») и обеспечивает более широкий поток данных, чем у DD5.1 (1,5 Мбит/с против 640 Кбит/с). Условно говоря, присутствие DTS-дорожки свидетельствует о более высоком качестве диска в целом. THX — не формат записи, а своеобразный сертификат качества от Джорджа Лукаса. В теории он гарантирует, что данный диск (или аудиоустройство) соответствует самым высоким требованиям к воспроизведению звука, однако в последнее время логотип THX стал раздаваться направо и налево, утратив авторитет.

Государыня, улыбнись!

Задавлю, волки позорные!

ЭРАГОН
ERAGON

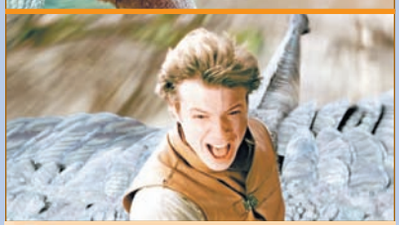
- **Жанр:** *Фэнтези*
- **Страна:** *США*
- **Режиссер:** *Стефен Фэнгмайер*
- **В ролях:** *Эдвард Спелирс, Джереми Айронс, Сиенна Гиллори, Роберт Карлайл, Джон Малкович*
- **Премьера:** *13 декабря 2006*
- **Выход на DVD в России:** *6 февраля 2007*
- **Дистрибьютор:** *«20 Век Фокс СНГ»*

Формат: *PAL. Региональный код: 5. Количество слоев: DVD-9.* **Изображение:** *Wide Screen 16:9 (1.78:1).* **Субтитры:** *русский, украинский, казахский (вероятно, последние и являются «специальным бонусом» этого издания).* **Звук:** *русский Dolby Digital 5.1, русский DTS, украинский Dolby Digital 5.1.* **Бонусы:** *фотогалерея и видеоролик.*

Добрая и вместе с тем очень боевитая сказка — экранизация одноименного романа Кристофера Паолини. По сути, «Эрагон» представляет собой дорогую, насыщенную спецэффектами компиляцию сюжетных ходов и стилистики «Звездных войн», «Гарри Поттера» и «Властелина колец». То есть идеальное зрелище, будто бы специально созданное для до-

ШКУРНЫЙ ВОПРОС

- К моменту подготовки данного материала «Эрагон» собрал в мировом прокате свыше 240 миллионов долларов. Таким образом, он окупился и посрамил критиков, предвещавших ему крах.
- «Эрагон» — самый прибыльный проект среди всех фильмов «о драконах». Следом за ним с значительным отрывом идут «Сердце дракона» (1996) и «Власть огня» (2002).
- В Европе фильм собрал довольно скромную кассу. Французам он почему-то понравился больше всех — совершенно неожиданно они заплатили за билеты 21 миллион долларов, обогнав при этом англичан и немцев.



Считается, будто самолеты безопаснее автомобилей. Интересно, что говорит статистика насчет драконов?

машних кинотеатров. К минусам диска можно отнести посредственный дубляж, а также легкое маркетинговое жульничество в части заявленного «Специального издания» (что в нем «специального» — непонятно, о бонусах см. далее). К картинке претензий нет — качество на высоте.

Итог: настоятельно рекомендуется любителям легкого фэнтези. Остальным фильм может показаться глупым и детским.

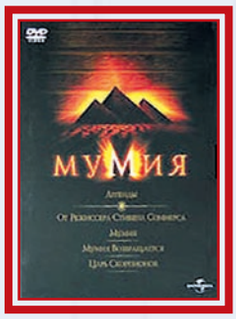
ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6 / ДИСК 6

МУМИЯ/ МУМИЯ ВОЗВРАЩАЕТСЯ/ ЦАРЬ СКОРПИОНОВ
MUMMY/MUMMY RETURNS/ SCORPION KING

- **Жанр:** *Приключенческий боевик*
- **Страна:** *США*
- **Режиссеры:** *Стивен Соммерс, Чак Рассел*
- **В ролях («Мумия» 1-2):** *Брэндан Фрейзер, Рэйчел Вайз, Джон Ханна, Арнольд Вослоу, Кевин О'Коннор, Одед Фер, Фредди Боат, Дуэйн Джонсон*
- **В ролях («Царь Скорпионов»):** *Дуэйн Джонсон, Стивен Брэнд, Майкл Кларк Дункан, Келли Ху, Бернард Хилл*
- **Премьеры:** *16 апреля 1999; 18 мая 2001; 19 апреля 2002*
- **Выход на DVD в России:** *16 февраля 2007*
- **Дистрибьютор:** *Universal Pictures Rus*

Высококачественный подарочный набор из трех блокбастеров, условно объединенных под эгидой одной коллекции. В отличие от «Эрагона», эту

Формат: *PAL. Региональный код: 2, 5. Количество слоев: DVD-9 (3 диска).* **Изображение:** *Wide Screen (1.78:1), Anamorphic Widescreen (2.25:1).* **Субтитры:** *русский, английский, хинди, литовский, латышский, эстонский.* **Звук:** *русский Dolby Digital 5.1 (закадровый дубляж), русский Dolby Digital 2.0 (закадровый дубляж), английский Dolby Digital 5.1, английский Dolby Digital 2.0. Общая длительность — 338 минут.* **Бонусы:** *режиссерская версия «Царя Скорпионов» (специальный режим просмотра), комментарии, удаленные сцены, альтернативные версии ключевых сцен, игра «Царь скорпионов», клип группы Godsmack «I stand alone», а также целая россыпь роликов «о создании».*



египетскую версию «Индианы Джонса» (фактически, «Царь Скорпионов» — ее своеобразный приквел в стиле экшен) можно с полным правом назвать «специальным выпуском». Подобные фильмы в наше время выходят на экраны крайне редко. Эпоха «Копей царя Соломона» безвозвратно прошла, «Индиану Джонс 4» еще нужно дождаться, зрелищные псевдоисторические боевики тяготеют к излишней вычурности при недостатке драйва, поэтому археолого-файтинговая серия «Мумии» будет в вашей коллекции как нельзя кстати.

Итог: если вы проявляете дальновидность и не покупаете фильмы на DVD сразу после их выхода, дожидаясь расширенных версий, то решающий момент уже настал. Нужно брать.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 8 / ДИСК 9

Древнеегипетский шоу-бизнес. В руках у девушек японские саи, но это никого не смущает.

ОЗИРИС ТРОИЦУ ЛЮБИТ

Премьера третьей части «Мумии» назначена на 11 июля 2008 года. Стивен Соммерс выступит лишь в роли продюсера, а режиссером, если верить слухам, будет назначен Роб Коэн («Стелс», «Три Икса», «Форсаж», «Сердце дракона»). Аналогично картине «Мумия возвращается», сюжет «триквела» основан на приключениях персонажей Брэндана Фрейзера и Рэйчел Вайз, а также их подросшего сына Алекса (исполнитель роли еще не утвержден).

Фредди Боату (Алекс О'Конелл) скоро исполнится 16 лет, поэтому он вполне может сыграть и в третьей части.

Большой дебют Дуйэна «Скалы» Джонсона в кино (как исполнителя главной роли).

HD-НОВОСТИ

- К началу 2007 года в США было выпущено 138 фильмов на HD-DVD (в Японии — 61). Формат Blu-Ray идет вровень со своим конкурентом и может похвастаться 157 наименованиями картин.
- Фильмы на двухслойных дисках Blu-Ray стали выпускаться в конце 2006 года. Объем в 50 гигабайт позволяет записать на них 23 часа видео в DVD-разрешении и 9 часов — в HD. Первой на двойном диске вышла комедия «**Клик: С пультом по жизни**».
- Компании ***Universal Studios, The Weistein Company, Rogue Pictures*** и ***Studio Canal*** будут выпускать фильмы только на HD-DVD, тогда как ***Paramount Pictures, Warner Bros.*** и ***New Line Cinema*** станут распространять фильмы на обоих конкурирующих форматах.
- В ближайшем времени на Blu-Ray выйдут «**Автостопом по Галактике**», «**Власть огня**», «**Обитель Зла: Апокалипсис**», а на HD-DVD — «**Вечное сияние чистого разума**» и «**Полярный экспресс**».

КИНГ КОНГ
KING KONG

- **Жанр:** *Классическое «монстр-муви»*
- **Страна:** *США*
- **Режиссер:** *Мериан С. Купер, Эрнест Б. Шэдсак*
- **В ролях:** *Фэй Рэй, Роберт Армстронг, Брюс Сабот, Фрэнк Рейхер, Сэм Харди, Ноубл Джонсон*
- **Премьера:** *2 марта 1933*
- **Выход на DVD в России:** *22 января 2006*
- **Дистрибьютор:** *«DVD Магия»*

Формат: *PAL. Региональный код: 5. Количество слоев: DVD-9.* **Изображение:** *Standard 4:3 (1.33:1).* **Субтитры:** *русские.* **Звук:** *русский Dolby Surround 5.1 (закадровый дубляж), русский DTS (закадровый дубляж), английский Dolby Surround 5.1, английский Dolby Surround 2.0 (mono).* **Бонусы:** *фотогалерея, материалы о создателях и исполнителях, оригинальный ролик, фильм о фильме.*

Шедевр 74-летней выдержки и наглядная иллюстрация термина «Живая классика». В 30-е годы прошлого века вся советская Россия смотрела культовые «Броненосец Потемкин» и «Александр Невский», не подозревая о существовании «Кинг Конга». Между тем, американский ровесник этих фильмов повлиял на развитие кинематографа ничуть не меньше хрестоматийных работ Эйзенштейна.

Без Кинг Конга не было бы жанра «монстр муви» (monster movie). Без него не появился бы «Властелин Колец», ведь именно «Кинг Конг» 1933 года настолько потряс Питера Джексона, что тот захотел стать режиссером. Считается, что своим появлением «Кинг Конг» обязан «Затерянному миру» Дойля. Это так, но мало кто знает, что еще одним источником вдохновения сценаристов стал полулегальный фильм «Ингаги» (1930), стилизованный под документалистику.

В нем рассказывалось об экспедиции в Африку — к племени женщин, поклонявшихся гориллам (люди и приматы вступали друг с другом в половые отношения, в результате чего на свет появлялись жутковатые гибриды). Кинохроники данного «этнографического исследования» имели грандиозный успех, открыв Голливуду простую формулу: страшная волосатая горилла + сексуальная красавица = прибыль.

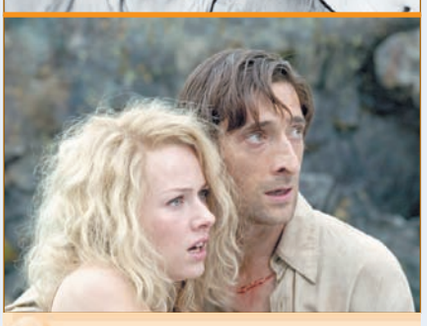
Можно ожидать, что по сегодняшним меркам старый «Кинг Конг» покажется вам наивным и смешным. Но этот фильм еще не до конца растратил былой «запас прочности». Мастерская режиссура, передовые по тем временам «спецэффекты», захватывающий сюжет, аккуратная операторская работа и очень приличная игра актеров — пять «золотых» слагаемых успеха любого кино, пускай даже вековой давности.

Итог: даже если вы страдаете от аллергии к черно-белому кинематографу наших отцов и дедов, «Кинг Конга» стоит посмотреть просто из интереса. Ведь знакомство с классикой — не только признак хорошего вкуса, но и полезный интеллектуальный багаж, который когда-нибудь вам обязательно пригодится.

ОЦЕНКА МР: ФИЛЬМ 7 / ДИСК 7

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- По неподтвержденным слухам, «Кинг Конг» — один из любимейших фильмов Адольфа Гитлера.
- Бюджет картины — около 600 000 долларов.
- Рев Кинг Конга смоделировали, реверсировав записанный рев тигра и льва.
- Из прокатной версии фильма были вырезаны некоторые зрелищные сцены — например, когда Кинг Конг срывает с героини одежду или сбрасывает матросов в ущелье, где их пожирают гигантские пауки.
- Фэй Рэй настояла, чтобы ее героиня была блондинкой, и даже сама купила парик в лос-анжелесском магазине Max Factor.
- В декорациях «джунглей» на стенде кукольной анимации использовались живые цветы. Однажды один из них зацвел, и это привело к казусу. Движения Кинг Конга снимались покадрово, поэтому зрители увидели, как с каждым шагом гориллы на заднем плане все сильнее и сильнее распускался цветок.



74 года прошло, а ничего не меняется.

В 1933 году динозавров на Острове Черепов было даже больше, чем в 2005.

Также на DVD

- **«Горец: Источник»** (Highlander: The Source), фантастический боевик. **Дистрибьютор:** «Парадиз Диджитал».
- **«Существо»** (Choker), ужасы. **Дистрибьютор:** «Videogram».
- **«Дежа вю» (Deja Vu), фантастический триллер. Дистрибьютор:** Twister.
- **«Библиотекарь: Возвращение к копям царя Соломона»** (Librarian: Return to King Solomon's Mines), приключения. **Дистрибьютор:** «Союз».
- **«Гремлины»** (Gremlins), фэнтези-ужасы, комедия. **Дистрибьютор:** UPR/Warner.
- **«Ночь в музее»** (Night at the Museum), комедия. **Дистрибьютор:** «20 Век Фокс СНГ».
- **«Кровь и шоколад»** (Blood and Chocolate), ужасы, мелодрама. **Дистрибьютор:** «Парадиз Диджитал».
- **«Бездна»** (The Abyss), триллер. **Дистрибьютор:** «20 Век Фокс СНГ».
- **«Лабиринт Фавна»** (Pan's Labyrinth), фэнтези, драма. **Дистрибьютор:** Ruscico.
- **«Бойцовский клуб»** (Fight Club), триллер. **Дистрибьютор:** «20 Век Фокс СНГ».

МАЛЬЧИК-ОБОРОТЕНЬ И ВОЛШЕБНЫЙ АВТОБУС
HORROR BUS

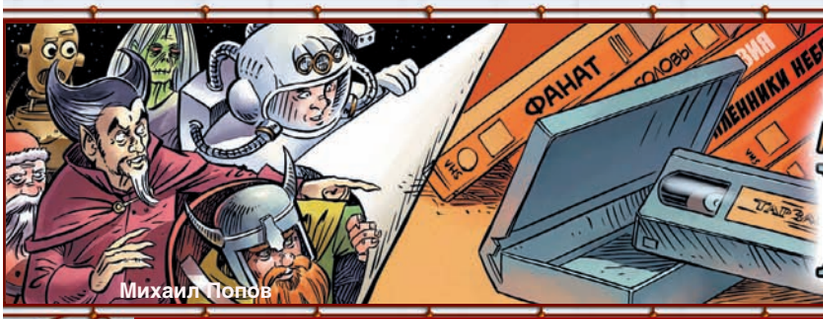
- **Жанр:** *Детские ужасы*
- **Страна:** *Нидерланды*
- **Режиссер:** *Питер Койперс*
- **В ролях:** *Серж Прайс, Джим ван дер Панн, Лиза Смит, Том Джэнсен*
- **Премьера:** *18 февраля 2007*
- **Выход на DVD в России:** *1 февраля 2007*
- **Дистрибьютор:** *Twister*

Формат: *PAL. Региональный код: 5. Количество слоев: DVD-9.* **Изображение:** *Wide Screen 16:9 (1.78:1).* **Субтитры:** *русские.* **Звук:** *русский Dolby Surround 5.1, русский DTS, немецкий Dolby Surround 5.1.* **Бонусы:** *оригинальный ролик.*

Жил да был мальчик, которого все обижали. По этому поводу он любил писать истории, расписывая в них подробности страшной мести своим врагам. В очередном рассказе, навеянном школьной экскурсией в замок ужасов, парень наделяет себя способностями оборотня. Об этом узнает Люцифер, и вскоре все мрачные фантазии одиннадцатилетнего ребенка начинают воплощаться в жизнь. Успеет ли он дописать свою книгу до того, как силы зла одержат верх?

Итог: датский — но не Гамлет, а, скорее, Гарри. Фильм, снятый за 2,2 миллиона евро, не зря сравнивают с «поттерианой» (справедливости ради следует отметить, что книга-первоисточник была опубликована до «Философского камня»), ведь это — качественная сказка для детей любого возраста.

ОЦЕНКА МР: ФИЛЬМ 5 / ДИСК 6



ДРУГОЕ КИНО

Михаил Попов

В этой рубрике мы расскажем о наиболее перспективных представителях «другого», нефантастического кинематографа, чтобы вы могли ориентироваться в афишах каждого месяца и выбрать для себя подходящий фильм.

ИДЕАЛЬНЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ
PERFECT STRANGER

Это важно! *В ролях — Брюс Уиллис и Холли Берри*

Прокатчик *BVSPR*

Узнав о гибели друга детства, нью-йоркская журналистка Руана Прайс (Берри) решает начать собственное расследование. Все нити ведут в офис крупной рекламной компании, а все улики указывают на ее владельца — миллионера Харрисона Хилла (Уиллис). Девушка заводит с ним интернет-знакомство, быстро переросшее в реальное. При содействии знакомого хакера она собирает всю доступную информацию о Хилле и уже почти готова изобличить убийцу. Но кто же им окажется?

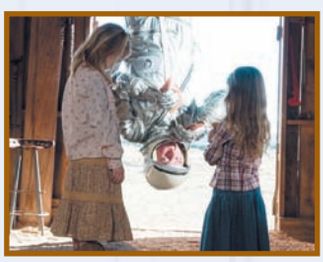
Прогноз: очевидная незамысловатость сюжета плохо вяжется с присутствием двух «звездных» актеров. Фильм явно готовит нам сюрприз.

Премьера: 12 апреля 2007.

ФЕРМЕР-АСТРОНАВТ
THE ASTRONAUT FARMER

Это важно! *В главной роли — Билли Боб Торнтон*

Прокатчик *«Централ Партнершип»*



После смерти отца астронавт NASA Чарли Фармер был вынужден уволиться, чтобы спасти родительскую ферму от разорения. Однако он не может отказаться от давней мечты полететь в космос. Выход только один — построить ракету самому. Используя подручные инструменты, Чарли начинает сооружать корабль, который действительно способен выйти за пределы земной атмосферы. Вскоре об этом узнает вся страна, и обеспокоенные власти начинают всячески препятствовать Фармеру.

Прогноз: частные полеты в космос скоро станут реальностью. Возможно, это — один из последних «вымышленных» фильмов на данную тему.

Премьера: 19 апреля 2007.

ВАКАНСИЯ НА ЖЕРТВУ
VACANCY

Это важно! *Не рекомендуется лицам до 16 лет*

Прокатчик *«Компания Пирамида»*

Молодая супружеская пара (Кейт Бекинсейл и Люк Уилсон) оказывается отрезанной от всего остального мира в изолированном отеле. Вдобавок ко всем неприятностям они обнаруживают, что по всему зданию размещены скрытые камеры. Вскоре выясняется, что наши герои стали действующими лицами снафф-муви (жестокого реалити-шоу, фиксирующего настоящие изнасилования и убийства на пленку). Кругом одни враги, помощи ждать неоткуда. Что делать?

Прогноз: двоюродный брат «Хостела» — жестокая страшилка а-ля «Андрей Чикатило и «Дом-2».

Премьера: 19 апреля 2007.

ХОРОШИЙ НЕМЕЦ
THE GOOD GERMAN

Это важно! *Содерберг, Клуни, Магвайр, Бланшетт*

Прокатчик *«Каро Премьер»*

Прибыв в послевоенный Берлин, американский корреспондент Джейк Гейсмар ввязывается в круговорот интриг. Его водитель был выловлен в реке с крупной суммой денег. Муж его немецкой любовницы Лены Брандт пропал как раз в канун Потсдамской конференции. Господина Брандта интенсивно разыскивают русские и американцы. Наконец, сама Лена скрывает от Гейсмара какие-то мрачные тайны о своем прошлом. Как еврейке удалось выжить в Берлине? К чему приведет расследование Джейка?

Прогноз: первоклассный исторический триллер от знаменитого режиссера, явная попытка Содерберга получить «Оскар».

Премьера: 26 апреля 2007.

К моменту публикации данного материала русские варианты названий фильмов могут быть изменены, а даты кинопремьер перенесены прокатчиками на другой срок.

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Рубрика «Видеодром» рассказывает о самых достойных представителях фантастического кинопроката. Наши постоянные читатели знают, на что можно сходить в кино и какую видеокассету подарить другу. А если читатель пропустит несколько номеров «МФ»? Тогда хорошие фильмы пройдут мимо него. Эта страничка сможет помочь вам найти хороший фильм для просмотра. Часть картин в ней выбрана посетителями сайта «МФ» (www.mirf.ru), а часть — редакцией.

Выбор читателей. Март 2007

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие 563 человека. Всего было отдано 1560 голосов (один посетитель сайта может проголосовать максимум за три фильма).

1.	Волкодав из рода Серых Псов	18,8%
2.	Ночь в музее	12,3%
3.	Престиж	11,9%
4.	Лабиринт Фавна	10,4%
5.	Эрагон	9,7%

Участвуйте в голосовании за лучшие фильмы на www.mirf.ru!

ВОЛКОДАВ ИЗ РОДА СЕРЫХ ПСОВ

Бюджет: 10 миллионов долларов. Кассовые сборы: 19 миллионов долларов.

Русское фэнтези

«Пиратам Карибского моря 2» можно сказать «хаста ля виста». Лидером читательского голосования стал первый представитель крупномасштабного отечественного кинофэнтези — фильм, снятый по мотивам книги Марии Семеновой «Волкодав». Фильм уже вышел на DVD, поэтому вы просто обязаны его посмотреть.

Оценка МФ: ●●●●●●●○○○ 7

Рецензия — в №2 (42) за 2007 год.

НОЧЬ В МУЗЕЕ

Бюджет: 110 миллионов долларов. Кассовые сборы: 465 миллионов долларов.

Лидер новогоднего проката

Неудачник Ларри нанимается охранником в музей естественной истории, не подозревая, что недавно туда была доставлена египетская табличка — магический артефакт, оживляющий все экспонаты. В музее воцаряется такой хаос, что кажется, будто лишь чудо поможет Ларри вернуть все на свои места.

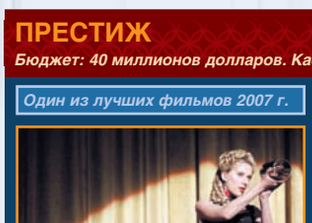
Оценка МФ: ●●●●●●○○○○ 6

Рецензия — в №3(43) за 2007 год.

ПРЕСТИЖ

Бюджет: 40 миллионов долларов. Кассовые сборы: 103 миллиона долларов.

Один из лучших фильмов 2007 г.



Потрясающая история соперничества двух фокусников — Руперта и Альфреда, живших на рубеже 19 и 20 веков. Загадки и фантастические трюки, любовь и предательство, невероятные изобретения — и смерть. Кристофер Нолан во главе плеяды известных актеров подарит вам 128 минут чистого удовольствия.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●○ 9

Рецензия — в №3(43) за 2007 год.

ЛАБИРИНТ ФАВНА

Бюджет: 19 миллионов долларов. Кассовые сборы: 52 миллиона долларов.

Не рекомендуется детям

«Темное фэнтези» от режиссера Гильермо Дель Торо — сказка для взрослых с элементами символизма и сюрреализма; насилием, мрачной атмосферой и экстерьером породистого европейского кино. Где заканчивается реальность и начинается фантазия? Какие секреты хранятся в лабиринте Фавна?

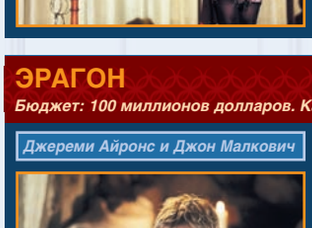
Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия — в №12 (40) за 2006 год.

ЭРАГОН

Бюджет: 100 миллионов долларов. Кассовые сборы: 241 миллион долларов.

Джереми Айронс и Джон Малкович



Экранизация романа Кристофера Паолини. 17-летний деревенский мальчик Эрагон находит яйцо дракона и становится легендарным Наездником Драконов. Вместе со своей драконшей Сапфирой ему предстоит пережить немало приключений и вступить в противостояние со злобным королем Гальбаториксом.

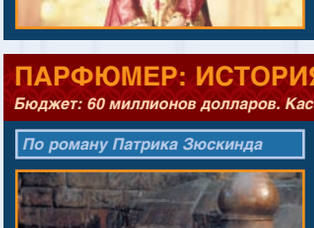
Оценка МФ: ●●●●●●○○○○ 6

Рецензия — в №3 (43) за 2007 год.

ПАРФЮМЕР: ИСТОРИЯ ОДНОГО УБИЙЦЫ

Бюджет: 60 миллионов долларов. Кассовые сборы: 114 миллионов долларов.

По роману Патрика Зюскинда



Изысканная и стильная экранизация истории Жана-Батиста Гринуя — самого замечательного и ужасного парфюмера Европы 18 века. Обладая абсолютным обонянием, он стал бесчеловечным эгоистом — эдаким сверхчеловеком, стремящимся лишь к одной цели... Синтезу идеального аромата.

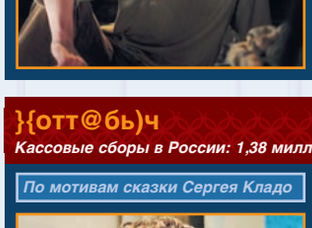
Оценка МФ: ●●●●●●●●○○ 8

Рецензия — в №11 (39) за 2006 год.

}{отт@бь)ч

Кассовые сборы в России: 1,38 миллиона долларов.

По мотивам сказки Сергея Кладо



Молодежная «интернет-комедия», рассказывающая о приключениях хакера Алеши и его друга — джинна Хоттабыча, отмотавшего несколько тысяч лет в одиночном кувшине. Девушки, деньги, бандиты, спецслужбы, злодей Шайтаныч, компьютерные игры, любовь — вот что такое «}{отт@бь)ч».

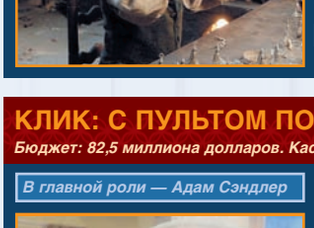
Оценка МФ: ●●●●●○○○○○ 5

Рецензия — в №11 (39) за 2006 год.

КЛИК: С ПУЛЬТОМ ПО ЖИЗНИ

Бюджет: 82,5 миллиона долларов. Кассовые сборы: 235 миллионов долларов.

В главной роли — Адам Сэндлер



Однажды в руки к Майклу попадает универсальный пульт управления жизнью. Он может отматывать семейные ссоры, приближать повышение по службе, выключать звук во время женской болтовни. Но сможет ли Майкл правильно использовать время, стать счастливее, а главное — понять свои ошибки?

Оценка МФ: ●●●●●●○○○○ 6

Рецензия — в №1 (41) за 2007 год.

ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Новости компьютерных игр: *АПРЕЛЬ* 86

Продолжение известной экшен-ролевой иры — **Sacred 2: Fallen Angel**, стратегическая фантастика **Universe at War: Earth Assault** и космический симулятор «**Protector: Космическая боевая платформа**».

Лучшие компьютерные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 88

Дополнение **TES 4: Oblivion — Knights of Nine**, продолжение «**Битвы за Средиземье 2**», четвертая часть «**Обители зла**», аддон к сверхпопулярной ММОРПГ **World of Warcraft: The Burning Crusade** и «комиксовый» проект **Marvel: Ultimate Alliance**. На страничке классики — рассказ о **Serious Sam**, самом адреналиновом фантастическом шутере всех времен и народов.

Новости настольных игр: *АПРЕЛЬ* 94

Главным событием конца марта — начала апреля станет Открытый чемпионат Москвы по **Magic The Gathering**. А также — новости коллекционных карточных, военно-тактических и прочих настольных игр.

Лучшие настольные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 95

Третья игра в серии «**Зачарованные**» позволит вам справиться со зловещим Пророчеством в компании или даже в одиночку. А «Немая стража», новый сет «**Берсерка**» оказалась достойным продолжателем «Молота времени».

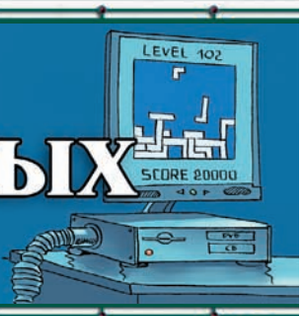
Новости живых игр: *АПРЕЛЬ* 97

Репортаж с нижегородского ролевого конвента «**ВолК**» и календарь полевых игр наступающего сезона.

Другие игры 98

Светлана Карачарова

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Sacred 2: Fallen Angel

Разработчик: *Ascaron Entertainment* ● **Издатель:** *«Акелла»* ● **Дата выхода:** *Осень 2007* ● **Сайт игры:** *sacred2.com*

В студии ***Ascaron*** вовсю идет разработка продолжения нашумевшего в свое время дьяблоподобного проекта **Sacred**. Оригинальная игра удалась на славу, и разработчики недолго думая прилепили к названию цифру 2 и придумали очередную фэнтезийную историю, вокруг которой и будет закручиваться действо, рассчитанное чуть ли не на сотню часов нашего с вами драгоценного времени. На сей раз конфликт в Анкарии разразится из-за некоей Т-энергии, которая питает собой всю магию этого мира и распоряжаться которой хотели бы весьма многие.

Ностальгически вздыхать можно уже сейчас: на скриншотах прекрасно видна Серафима, один из необычнейших классов, впервые появившийся в оригинальной игре. В остальном классовая система во второй части будет существенно переделана, боевая — улучшена и сделана более гибкой, а магия и вовсе станет комбинаторной. Скажем, у вас есть огненный шар и воздушный шторм; легким движением руки из двух

этих элементарных заклятий можно получить весьма неприятный для противника огненный шторм. Из списка прочих вкусностей особого внимания заслуживают упоминания о сотнях квестов, наличие бога-покровителя и существенно обросший возможностями режим корпоративной игры.

В момент своего выхода Sacred смотрелся очень эффектно и красиво. Похоже, не подкачает в этом смысле и продолжение: уже сейчас эффекты анимации внушают почтительное уважение — как к игре, так и к ее возможным системным требованиям.

Universe at War: Earth Assault

Разработчик: *Petroglyth Games* ● **Издатель:** *SEGA* ● **Дата выхода:** *4 квартал 2007* ● **Сайт игры:** *sega.com/gamesite/universeatwar*

Через каких-то 5 лет, а именно — в 2012 году, нас ждет нашествие страшных и ужасных пришельцев из космоса. На Солнечную систему покусится (в буквальном смысле этого слова) флот беспощадных конкистадоров. Пришельцев совершенно не интересует степень развития нашего с вами разума — их занимает только тот факт, что нас можно есть. И нас, и наших животных, и наши деревья, и вообще все, что может дать наша чудесная Третья планета. Впрочем, Земля не является для пришельцев какой-то особенной самоцелью — просто подвернулась под руку во время бесконечных скитаний по космосу и поглощению всей встречающейся на пути биосферы.

Увы и ах, в этой схватке мы — никто. Степень развития земных технологий по сравнению с пришельцами ничтожна. Но на нашей стороне — сильные союзники, которым тоже досталось от нехороших биосферных пожирателей. В итоге всегалактический конфликт вполне может затянуться примерно на несколько сот лет и на пару-тройку игр, первую из которых мы увидим уже к концу текущего года.

Напомним, что разработку ведет компания, за плечами которой стратегия **Star Wars: Empire at War**. Разработчики учли все замечания игроков, касающиеся слишком занудного микроменеджмента в SW. В своей следующей глобальной саге они обещают дать нам возможность поучаствовать в разборках, не отягощенных особо замудренным стратегическим балластом.

Protector: Космическая боевая платформа

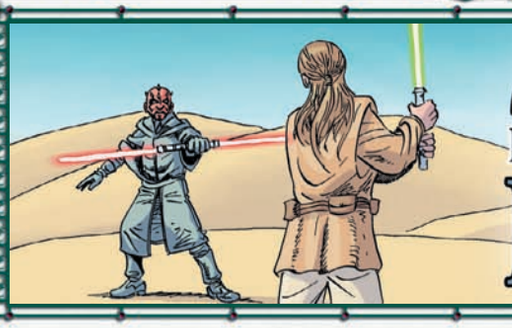
Разработчик: *CCCP Games* ● **Издатель:** *«Новый Диск»* ● **Дата выхода:** *2 квартал 2007* ● **Сайт игры:** *nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=protector*

И снова далекое-далекое будущее и очередная межгалактическая война. На сей раз нас собирается завоевать цивилизация разумных ящеров. Но в нашем распоряжении — Протекторы, боевые платформы невиданной мощи, которые до сей поры удерживают захватчиков от вторжения на просторы матушки-Земли и прочих обитаемых планет.

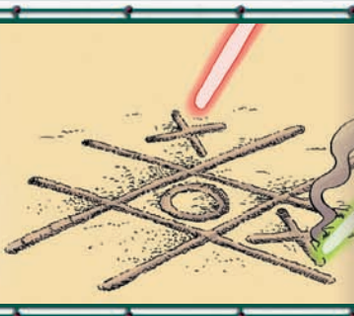
По жанру игра представляет собой космический симулятор, где нам надлежит самолично взять в руки штурвал одной из космических платформ и громить вражеские флотилии, пытающиеся прорваться к охраняемому объекту. Нас ждут 40 миссий и почти два десятка районов космоса, четыре уровня сложности и десятки вариантов комбинации вооружения. Скриншоты выглядят на удивление ярко и динамично и дают основание надеяться, что основным нашим занятием в игре будут не нудные перелеты, а захватывающие бои.

В ДВУХ СЛОВАХ

...Открылся официальный сайт игры по мотивам сериала **Battlestar Galactica**. Игра должна быть выпущена уже в сентябре этого года, но из информации на сайте (***bsgarcade.com***) представлен лишь пресс-релиз и пара обоев для рабочего стола... ● В очередной раз отложен выпуск **Half-Life 2: Episode Two**; на сей раз датой появления игры в продаже объявлена осень 2007... ● К нашему великому сожалению, закрыт (или надолго заморожен) проект **The Lord of the Rings: The White Council**... ● Почувствовать себя ведьмаком скоро сможет каждый обладатель современного мобильника — компания ***Breakpoint*** начала разработку варианта «**Ведьмака**» для телефонов. А между тем срок релиза игры на PC все ближе и ближе...



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



ВОЗВРАЩЕНИЕ КРЕСТОНОСЦЕВ

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION — KNIGHTS OF THE NINE

Разработчик: *Bethesda Softworks* ● **Издатель:** *Bethesda Softworks* ● **Системные требования:** *P4-2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB* (**желательно:** *P4-3 GHz, 2 Gb RAM, видеокарта 512MB*) ● **Сайт игры:** *bethsoft.com/games/games_oblivion-kotn* ● **Жанр:** *Эпическое фэнтези* ● **Тип игры:** *Ролевая игра* ● **Перевод названия:** *«Древние свитки 4: Обливион — Рыцари Девяти»* ● **Возрастное ограничение:** *M (для лиц старше 17 лет)* ● **Знание английского языка:** *Обязательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Gothic 3 ● Fable

Строго говоря, «Рыцари Девяти» — это не полноценная игра, а дополнение. Для тех, кто впервые слышит об **Oblivion** и **TES4: Construction Set**, стоит сделать небольшое отступление. Игры этой серии всегда отличались невероятно умным конструктором, позволяющим с легкостью создавать новые виды оружия, брони и персонажей и даже ваять полноценные квесты. Однако самое интересное то, что гигантский мир позволяет с легкостью интегрировать эти квесты прямо в тело игры. Таким образом, игра не кончается до тех пор, пока ее преданные фанаты продолжают клепать дополнения. Не брезгует такой возможностью подработать и сама ***Bethesda.***

Сюжет **Knights of the Nine** берет разбег с погрома в Анвильском храме. Стражники растеряны, местные жители паникуют, осмотр места преступления ничего не дает, и лишь диалог с бродячим пророком проясняет ситуацию. Древнее зло Айлейдов пробудилось — на свободу вырвался король-волшебник Умарил. Он жаждет реванша и грозится залить кровью все алтари Тамриэля. Остановить это исчадие Забвения может лишь чистый духом персонаж. Герою, покрывшему себя до этого дурной славой, придется очиститься — Доспехи Крестоносца отвергнут недостойного.

По сути, в мир Oblivion попросту добавлена новая фракция. Однако, в отличие от воровской или магической гильдий, Рыцари Девяти давным-давно были распущены (об этом поведает вам преисполненный горечи дневник сэра Амиэля). Именно вам предстоит воскресить некогда могучий орден из пепла. В поисках божественных артефактов придется вновь пробежаться по всем закоулкам Сиродиила, сразится с подручными Умарила — аврорианцами — и решить несколько новых головоломок.

ЦИТАТЫ
«Умарил нашел способ обмануть смерть. А я — нет!» (Пелинал Разящий Светом, хозяин Доспехов).

Враги в айледских руинах все те же.

Выживание в игропроме

Мелкие плагины стоили относительно недорого (например, полсотни рублей за броню для лошадей) и расходились не хуже горячих пирожков на вокзале. Но все семь официальных дополнений попали на диск с Knights of the Nine в качестве бонуса. Почему? Да потому, что для полноценного дополнения пятичасовое прохождение — это крайне мало и откровенно похоже на выжимание денег. Оно и понятно — шедевры выпускаются раз в пятилетку, а денег хочется всегда.

Первая реликвия — кираса Крестоносца.

Спустя некоторое время заброшенное аббатство Девяти начнет наполняться новыми приверженцами. Возвращаясь из похода за булавой Зенитара или сапогами Крестоносца, вы изумленно будете наблюдать за всеми этими людьми. *«Сир, примите меня с братом в Орден, и вы получите пару отважных сердец и верных клинков»*. Как ни крути, а вы теперь — командор Ордена. Призраки девяти крестоносцев лишь одобрительно кивают головами, глядя на новую жизнь своего детища.

По большому счету, новый аддон — лишь повод для того, чтобы еще раз вернуться к старому сейву. Пробежаться по знакомым локациям, посетить возникшие на исхоженных вдоль и поперек местах руины. Лишний раз полюбоваться мощью прокачанного по самое не хочу персонажа. Полюбоваться восходом и пощеголять в честно заработанном капюшоне Серого Лиса. Вспомнить еще раз мир, которому ты отдал так много времени и ничуть об этом не сожалеешь.

Итог: хорошее, но очень короткое дополнение. Прошедшим игру настоятельно рекомендуется, а всем остальным ни холодно, ни жарко — подумаешь, еще одна линия квестов. Их здесь и так хватает.

Присутствуют
- новые строения
- новая фракция
- новый враг

Отсутствуют
- глобальные инновации
- нестандартный сюжет
- долгое прохождение

СЮЖЕТ	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	10
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ: 8

Роман Островерхов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: БИТВА ЗА СРЕДИЗЕМЬЕ 2 — ПОД ЗНАМЕНЕМ КОРОЛЯ-ЧАРОДЕЯ

Разработчик: *EA Los Angeles* ● **Издатель в России:** *«Софт Клаб»* ● **Системные требования:** *P4-1,3 GHz, 256 Mb DDR, видеокарта 32 Mb (***желательно:** *P4-2,8 GHz, 1 Gb DDR, видеокарта 128 Mb), требуется установленная игра «Властелин Колец: Битва за Средиземье 2»* ● **Сайт игры:** *electronicarts.co.uk* ● **Жанр игры:** *Эпическое фэнтези* ● **Тип игры:** *Стратегия в реальном времени* ● **Продолжение:** *«Властелин Колец: Битва за Средиземье 2» (2006)* ● **Возрастное ограничение:** *T (для лиц старше 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Warcraft 3: Reign of Chaos ● Command & Conquer: Generals

Не мудрствуя лукаво, дорогие читатели, откроем вам маленький секрет: «Под знаменем Короля-чародея» — это приквел к «Властелину Колец» вообще и к «Битве за Средиземье» в частности. События в нем развернутся примерно за тысячу лет до начала эпопеи со зловредным кольцом.

Король-чародей, в узких кругах также известный как Главный Назгул, в эти благословенные времена был сам за себя. Толкин о тех годах пишет крайне скупо, перечисляя лишь основные события, что оказалось весьма на руку разработчикам, не стесненным жесткими рамками при разработке сюжета игры. Игроку предстоит пройти девять миссий, собрать всех, кто недоволен властью наследников Исилдура на Крайнем Севере Средиземья, и прописать этим самым наследникам по первое число. Помимо уже привычных орков, троллей и прочих волков нам на этот раз предоставят возможность покомандовать «черными нуменорцами» и местными арнорскими горцами, испытывающими «сильный личный неприязнь» к своим городским сородичам.

Геймплей по сравнению с оригинальной игрой в общем-то не изменился, нововведений практически нет. Добавились только несколько героев, парочка вкусных заклинаний последнего уровня и несколько новых юнитов — например, ангмарские тролли.

Темный обряд над Курганами.

Экспедиционный корпус людей и эльфов в землях Ангмара.

Имя, брат!

В игре на стороне Ангмара сражается герой Моргомир, представленный как правая рука Короля-Чародея и один из назгулов. Что ж, теперь мы знаем настоящее имя хотя бы одного из этих готичных убийц.

Одно из простейших заклинаний, но эффект потрясающий.

«Жилищные условия» ангмарских троллей несколько хуже, чем у их мордорских родственников: им приходится обитать в одном здании с волками. Зато сами тролли делятся на два вида: холмистые и снежные. Первые хороши в обороне против конницы, а вторые — настоящие штурмовики, незаменимые при штурме укреплений противника. Другое нововведение — чернокнижники. В бою эти ребята вояки слабые, если не сказать никакие, но какую-нибудь мелкую пакость наслать на врагов вполне способны (если успеют). Черные нуменорцы и следопыты, несмотря на то, что представляют собой основные силы Ангмара, отдельного упоминания не заслуживают, поскольку на поверку оказываются практически полной копией своих гондорских собратьев.

Триумфально завершив Ангмарскую кампанию на развалинах вражеской столицы, игрок получит возможность тут же и разрушить все, что было создано непосильным трудом. Сборная людей и эльфов, возглавляемая блестящим тренерским дуэтом Глорфиндейла и Элронда, сыграет в Карн-Думе финальный матч на Кубок Средиземья.

Глобальный и онлайновый режим со времен оригинальной игры ничуть не изменились, принеся с собой в дополнение как прежние недостатки, так и некоторые скромные достоинства. Из нововведений стоит отметить любопытную возможность создать собственного героя-тролля.

Графика и музыка — на традиционно высоком уровне, и при этом игра на удивление не требовательна к «железу». Впрочем, к игровому процессу вообще мало претензий. Зная, что кардинальных изменений ждать не приходится, мы получили именно то, на что и настраивались.

Итог: добротное продолжение хорошей игры. По современным меркам игра смотрится средне, однако полноценный, отлично проработанный сюжет вкупе с неплохой графикой и музыкой вполне позволяют закрыть глаза на некоторую вторичность идеи.

ЦИТАТЫ

- «Я — шелест увядшей листвы» (Карш, шепчущий призрак).
- «Они утратили... Надежду!» (Король-чародей).

Присутствуют

- масштабные битвы
- продуманный сюжет

Отсутствуют

- приличный искусственный интеллект
- интересный стратегический режим

СЮЖЕТ	10
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Григорий Спицын

ОБИТЕЛЬ НОВОГО ЗЛА

RESIDENT EVIL 4

Разработчик: *Capcom/Sourcenext* ● **Издатель:** *«Новый Диск»* ● **Системные требования:** *P3-1,4 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 128 MB* (**желательно:** *P4-2,4 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 256 Mb, геймпад)* ● **Сайт игры:** *capcom.com/resevil4* ● **Продолжение игр:** *серия Resident Evil* ● **Жанр:** *Ужасы, боевик* ● **Тип игры:** *Экшен от третьего лица* ● **Перевод названия:** *«Обитель зла 4»* ● **Возрастное ограничение:** *M (для лиц старше 17 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Cold Fear ● серия Silent Hill

Комичные ужимки Милы Йовович никого не обманут. Настоящего героя борьбы с корпорацией «Умбрелла» именуют Леон Кеннеди, и никак иначе. Впрочем, после того как злополучный Раккун-Сити накрыло ядерным подосиновиком, парню пришлось переквалифицироваться в правительственного спецагента. Т-вирус уничтожен, но призраки прошлого еще напомнят о себе и спустя шесть лет — во время розысков пропавшей Эшли Грехем, дочери президента США.

Испанское захолустье встретит Леона неразговорчивыми красноглазыми крестьянами, а первый же встречный попытается без обиняков зашибить спецагента лопатой. Отныне диалог с местными жителями придется налаживать исключительно с помощью красной ниточки лазерного прицела. Временами общение будет носить весьма бурный характер. Травля всей деревней выльется в осаду дома — и вот Леон баррикадирует двери, сталкивает приставленные к окнам лестницы, бешено палит по надвигающимся зомби и улепетывает по крышам. Когда из отстреленной головы аборигена вдруг появится нечто, становится ясно — это не вирус. Но что же? И спецагент начинает свой путь: через деревню и озеро, сквозь заброшенные шахты и коридоры мрачного замка — он идет за Эшли и намерен найти ответы на множество появившихся вопросов.

Игроку некогда скучать — он постоянно считает потраченные патроны, бешено давит нужные клавиши в интерактивных моментах, ищет скрытые сокровища и копит средства на улучшение дробовика. В какие-то моменты начинаешь понимать, что на ПК подобные игры делать уже перестали. Надо же, травки надо самому смешивать, чтобы подлечиться. Или головоломки

Надо выбираться из этого ада.

Тир — несложная мини-игра между подвигами.

Тайны мадам Вонг

Шпионка Ада Вонг, знакомая нам еще по второй части сериала, всю игру будет радовать своими эффектными появлениями. Она пользуется веревочным пистолетом с кошкой, демонстрирует умопомрачительную акробатику и неоднократно спасает жизнь мистеру Кеннеди. Пройдя игру за Леона, можете поиграть и за мисс Вонг — это будет взгляд на события совсем с другой стороны.

Краузер — еще одна приглашенная звезда из второй части игры.

Из моего рта на тебя смотрит смерть!

решать. И это в экшене про отстрел зомби. Сейчас в моде игры-блондинки — проще и красивее.

Здесь красот ждать не стоит. Убогая графика и ужатые донельзя видеоролики — перед нами очередная консольная отрыжка. И появление ее на ПК означает не желание приобщить широкую публику к шедевру, а очередное дешевый трюк во имя Золотого Тельца. Однако если играть в **Resident Evil 4** впервые, то все эти мелочи отступают перед медленно наступающим просветлением — каррамба, а ведь и правда, шедевр. Спасение Эшли и разгадка местных тайн оборачиваются удивительно цельной игрой и просто захватывающим приключением. Вроде бы набор штампов, ничего оригинального — а затягивает, за уши не оттащить.

Итог: отличная игра, убогое портирование. Очень советуем поиграть, но сразу предупреждаем — возможны вывихи пальцев при отсутствии геймпада и легкая мигрень от унылой графики.

ЦИТАТА

— Пора отправляться домой (Леон).
— Самая лучшая идея за сегодняшний день! (Эшли).

Присутствуют
- мозговые паразиты
- интерактивные вставки
- затягивающий геймплей

Отсутствуют
- современная графика
- удобное управление
- Т-вирус

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	6
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Роман Островерхов

За темным порталом

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Разработчик: *Blizzard Entertainment* ● **Издатель:** *Blizzard Entertainment* ● **Системные требования:** *P3-800 MHz, 512 Mb RAM, видеокарта 64 Mb (***желательно:** *P4-1,8 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 128 Mb)* ● **Сайт игры:** *worldofwarcraft.com/burningcrusade* ● **Жанр:** *Героическое фэнтези* ● **Тип игры:** *Многопользовательская онлайновая ролевая игра* ● **Перевод названия:** *«Мир «Варкрафт»: Пылающий Легион»* ● **Продолжение:** *World of Warcraft* ● **Возрастное ограничение:** *T (для лиц старше 13 лет)* ● **Знание английского языка:** *Обязательно*

Похожие произведения

Everquest 2

Успех **World of Warcraft** был неожиданным даже для его создателей. В своих интервью они признавались, что думали привлечь в мир «Варкрафта» один-два миллиона человек, в то время как сейчас число активных игроков вплотную приблизилось к десяти миллионам. Ничего удивительного, что ожидание продолжения **The Burning Crusade** превратилось в тихую истерику. Онлайновые магазины были завалены предзаказами за полгода до выхода, а фансайты трещали по швам от обилия высказываемых там догадок и предположений — что же сделают ***Blizzard*** на сей раз.

Впрочем, ничего сверхнеожиданного не произошло. Продолжение, как и предполагалось, рассчитано прежде всего на людей, давно и упорно играющих в WoW, достигших 60-го уровня и жаждущих новых приключений для своих раскачанных по самое не могу персонажей.

Итак, из самых серьезных свершений — нас ждет новый мир под названием Внешние Земли. Попасть туда можно только через Темный портал, и проход открыт лишь для персонажей 58-го уровня и старше. И то верно, более мелким товарищам там абсолютно нечего делать — сжуют в момент.

Путешествуя по игре, обратите внимание на небо: в каждой локации оно выглядит по-разному.

Отныне каждый игрок может приобрести себе летающего зверя.

Внешние Земли — кусок планеты, некогда бывшей прекрасным, цветущим миром. Но катаклизм наложил свой отпечаток: огромная часть земель превратилась в сухую, безжизненную равнину. Впрочем, если не побояться монстров и сразу двинуться в путешествие по новым землям, можно открыть для себя массу великолепных уголков. Тут и удивительные, натурально фантасмагоричные болота с огромными светящимися грибами, и великолепные леса — свежие, чистые, не похожие на душные джунгли эльфийской вотчины; тут же и загадочные города под колпаками — снаружи блеклая равнина, а под прозрачным покрывалом — невероятные тропики обжитых островков. Одним словом, в проектировании новых территорий Blizzard превзошли сами себя: локации выглядят так, что оттуда действительно не хочется уходить.

Серьезным ударом по самолюбию старых игроков стали новые подземелья, и в особенности — новые вещи, которые там можно получить, охотясь за монстрами и боссами. Почему ударом? Да просто потому, что год, потраченный на одевание персонажа в самые серьезные и редкие вещи оригинальной игры, можно считать выкинутым на помойку. Например, автору этих строк в первом же подземелье Внешних Земель выпали перчатки, которые по обобщенным характеристикам оказались лучше тех, что были в свое время выбиты в очень сложном рейде.

Из прочего интересного для старших игроков — масса новых подземелий, великолепные квесты с очень серьезными наградами, все так же увлекательный процесс прокачки персонажа. Кстати, Blizzard очень сильно обсчитались, заявив, что прокачка от 60 до 70 уровня будет сложна. Как показала практика, этот промежуток проходится даже при не самом глубоком погружении в игру всего за три-четыре недели.

Для тех, кто только сейчас планирует начать играть — обязательно обратите внимание на 2 новые расы: дранеев (раса Альянса) и темных эльфов (раса Орды). Отметим также, что после выпуска аддона снято ограничение оригинальной игры, когда у Альянса не было шаманов, а у Орды — паладинов: теперь эти классы доступны для каждой фракции.

Итог: что можно сказать про игру, которая только в первый день продаж разошлась тиражом в 2 с лишним миллиона копий? Про игру, которая каждые несколько месяцев ставит какой-нибудь очередной новый рекорд в индустрии? Только одно: Blizzard — гении. И если вы хотите получить лучшее от мира онлайновых игр — то вам сюда. В World of Warcraft: The Burning Crusade.

Грузите бриллианты бочками

В The Burning Crusade стала доступна новая профессия — ювелир. Мастера этого дела создают специальные камушки, которые вставляются в слотовые вещи, существенно улучшая их характеристики, а также делают разнообразную бижутерию. Прокачка ювелира — долгое и достаточно затратное занятие. В настоящее время игровой аукцион завален рецептами для новой профессии, цены на которые заставляют схватиться за голову даже самых флегматичных игроков.

Присутствуют

- Внешние Земли
- новые расы, подземелья, квесты
- арены для группового PVP

Отсутствуют

- развитая система телепортов
- скучная прокачка
- нескромные системные требования

Сюжет	9
Играбельность	10
Графика	10
Звук	10

Оценка МФ: **10**

Светлана Карачарова

ЛЕГИОН СУПЕРМЕНОВ

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Разработчик: *Raven Software* ● **Издатель:** *Activision* ● **Системные требования:** *P4 — 2GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb* (**желательно:** *P4 — 3GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb*) ● **Сайт игры:** *marvelultimatealliance.com* ● **Жанр:** *Комикс, фантастика* ● **Тип игры:** *Аркадный экшен от третьего лица* ● **Перевод названия:** *«Марвел: Абсолютный альянс»* ● **Возрастное ограничение:** *T (для лиц старше 13 лет)* ● **Знание английского языка:** *Желательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse ● Fantastic Four

Принцип «герой должен быть один» попран еще Фантастической Четверкой. Отныне героев должно быть много. Робокоп против Терминатора, Чужие против Хищника — все это было для сопляков. Отряд супергероев против шайки суперзлодеев, ни больше и ни меньше. Век урбанизации и интернета требует мяса и брендов, желательно погуще и того, и другого.

До старинной русской забавы «стенка на стенку» дело, правда, не доходит. Одновременно разрешается порулить лишь четырьмя супергероями комикс-фабрики ***Marvel***. Но каков выбор! Глаза разбегаются даже у человека, отнюдь не фанатеющего от рисованных мужчин в лосинах. Могучий Тор, Капитан Америка, Человек-Паук и Росомаха — уже стартовые персонажи будоражат смутные ассоциации. Причем как у тех, кто еще недавно смотрел про них мультики и фильмы, так и у тех, кто пятнадцать лет назад терзал геймпад культовой «Денди». Стильная Электра, говорливый наемник Дедпул, покрытое буграми мышц Существо — половина объема статьи ушла бы только на перечисление всех этих рисованных бестий.

Хлопок в ладоши — это действительно суперприем, если его делает Существо.

Китайский маг Мандарин — очень неприятный босс. В арсенале — големы, торнадо и замораживание.

Все при деле

Приставочные войны давно уже достали игровую общественность своей манией эксклюзивности. Такие герои, как Colossus и Moon Knight, доступны только в версии для XBox; Hawkeye, Ronin, Captain Marvel и Black Widow отошли к Sony PSP. Нормальные люди пожимают плечами и играют на ПК тем немалым составом, что есть. Фанаты же рвут волосы и клянут продажных комиксоделов. Ну а хакеры потихонечку клепают патчи, чтобы обойти эти проклятые буржуазные условности.

Некоторые из них, например, Блейд и Черная Пантера, становятся доступны только в процессе прохождения. Дабы заполучить одних персонажей, придется пройти до определенного уровня, других нужно отыскать, третьи откроются в окне набора команды только после нахождения определенных бонусов.

Во время игры на экране творится вакханалия. Супервраги прут изо всех суперщелей, суперлюди применяют суперспособности, а суперигрок яростно молотит по суперклавиатуре, настойчиво пытаясь контролировать весь этот суперпроцесс. Вот Существо схватило противника за грудки и методичными пощечинами выбивает из него волю к жизни. А чуть далее Дедпул уронил противника на заботливо подставленную катану и едко комментирует происходящее. Настойчиво рекомендуется использование геймпада — но, несмотря на консольные корни, игра будет дружественна и к обладателям персоналок.

В игре чуточку не хватает драйва, так что не ждите настоящего пенальти по надпочечникам и выброса адреналина в промышленных масштабах. Однако создателям удивительным образом удалось избежать излишней мультяшности и комиксоподобности. В игре вы не увидите метровых лозунгов «БАНГ!». Третье измерение диктует новые правила, и за мастерское балансирование на тонкой грани между комиксом и игрой — большое человеческое спасибо.

Для фанатов остается множество приятных мелочей, вроде новых костюмов, оружия и суперударов, открывающихся по мере накопления опыта. Даже в процедуре подбора команды таится скрытый подвох — собрав подходящий состав, вы будете внезапно удивлены приятным бонусом. И если собрать всех членов Фантастической четверки большого ума не потребует, то подбор, допустим, команды «Сила Воздуха» уже потребует наличия логики и знания личных особенностей подопытных. Реиграбельность проекта потрясающая, пусть и обеспечена достаточно дешевыми трюками вроде скрытых героев.

По поводу сюжета — да бог с вами, ну какой здесь, по-вашему, может быть сюжет?! Бей плохих, спасай планету — смысл игры *в процессе*. Хотя некоторые ситуации и особенно шикарные ролики вполне могут приковать к себе внимание.

Итог: лучшая на данный момент игра по комиксам. Внятный слешер, комбо и суперудары, непростые загадки, бонусы и прочие разнообразности, каша из знакомых и смутно знакомых персонажей, режим совместного прохождения на четверых игроков: затянет даже человека, абсолютно чуждого этому американскому эрзацу мифологии, *Его Величеству Комиксу*.

ЦИТАТА
— Мистерио, чувак, ты все еще носишь на голове кастрюлю? (Человек-Паук).
— Спайдермен, тебе обязательно строить из себя идиота? (суперзлодей).

Присутствуют
- орда супергероев
- интересный мультиплеер
- реиграбельность

Отсутствуют
- небанальный сюжет
- эффект новизны
- сильный искусственный интеллект

СЮЖЕТ	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	8
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ: 8

Роман Островерхов

СИЛА ЕСТЬ, БАЗУКУ НАДО

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER

Разработчик: *Croteam* ● **Издатель в России:** *1C* ● **Системные требования:** *P2 450 MHz, 64 Mb RAM (**желательно:** P3 800 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта 32 Mb)* ● **Сайт игры:** *Нет* ● **Жанр:** *Фантастический боевик* ● **Тип игры:** *Шутер от первого лица* ● **Перевод названия:** *«Крутой Сэм: Первое пришествие»* ● **Возрастное ограничение:** *M (для лиц старше 17 лет)* ● **Знание английского языка:** *Не обязательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Doom ● Painkiller

КЛАССИКА 2001 ГОД

Кто спасет планету от злобных орд Ментала? Кто способен в одиночку выйти против орды злобных демонов, полка киборгов и тварей размером с небоскреб? Ведь машина времени, последняя надежда человечества, способна переправить в прошлое лишь одного бойца. Это ты, парень, и имя тебе — Сэм. Пардон, зачем сразу в вывеску, конечно, не просто Сэм, а Крутой Сэм. Серийный. Мегакиллер. Дамы кидают в воздух чепчики.

Где тебе только не придется побывать! Египет, Вавилон и прочее Междуречье, всякие там храмы Хатшепсут — красотища, одним словом. Только вместо аборигенов придется прорываться сквозь прислужников Ментала, которых будет так много, что остается лишь нервно поругиваться голосом Никиты Джигурды. Детям затыкают уши.

Когда горизонт вспухает уродливым шрамом, в клубах пыли ты видишь десятки костяных демонов. Не знающая усталости оголтелая свора прет на тебя асфальтовым катком, и ты, сбросив оцепенение, всаживаешь в них ракету за ракетой, а потом

Двумя пистолетами приходится пользоваться часто — у них неограниченный боезапас.

Стреляй и суетись — лучший рецепт против любого босса.

Все тот же Сэм

Тех, кто доживет до «Второго пришествия» (**Serious Sam: The Second Encounter**), ждут приятные нововведения: снайперка, огнемет, твари с бензопилами и готичные средневековые замки в качестве арены боевых действий. Минимум новшеств, но адреналин по-прежнему хлещет и даже пузырится на губах. А вот попытки внести кардинальные изменения, предпринятые в **Serious Sam 2,** не всем пришлись по душе.

Голем из лавы. Размножается делением на много маленьких големчиков.

хватаешься за пулемет. Восьмиствольный чейнган ходит справа налево и обратно, из глотки рвется рык берсерка, атака приостановлена, но на крышах уже возникают шестирукие шарометатели, а в воздухе курлыкают подлые гарпии. О морда Анубиса, в кого стрелять-то?

Почему-то ты очень быстро учишься пятиться и стрелять на бегу, потом уворачиваться и стрелять, затем прыгать и стрелять. Наконец, ты умеешь делать все это вместе, одновременно меняя оружие (ибо у каждого вида монстров есть, видите ли, свои предпочтения — от какой пушки им быстрее умирается). Но игра постоянно подкидывает сюрпризы — и вот ты уже прыгаешь по гравитационным колодцам, ныряешь в бассейны, мечешься по трубе, где не действуют законы Ньютона, — и продолжаешь неравный бой. Здесь даже самые отважные мужчины аплодируют стоя.

Отчего-то после схватки с безголовыми камикадзе слуховой нерв еще с полчаса подкидывает галлюцинации, и ты затравленно вертишь головой, пытаясь понять, откуда выскочит очередной бомбермен с горящим фитилем. Озвучка хороша настолько, что слабонервные предпочитают комментировать издали: «Не, лучше в Doom поиграю». Слабаки.

Зачем собирать все эти артефакты, нажимать рычаги и куда идти дальше — негоже настоящему супермену задумываться о таких мелочах. Бортовой компьютер указывает путь, твое дело крушить. Гигантских големов, рой прыгунов и даже ацтекского бога Кукулькана — все смертны, и ты тоже не надеешься жить вечно.

Итог: самый-самый мясоадреналиновый шутер всех времен и народов**.** Формула «один против орды монстров» примитивна и невероятно действенна, но повторить успех игры до сих пор не смог никто (кроме ее собственного продолжения). Все гениальное просто.

Присутствуют
- бешеный драйв
- орды врагов
- грубоватый юмор

Отсутствуют
- мозги у врагов
- внятный сюжет
- достойное продолжение

СЮЖЕТ	6
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	8
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ **8**

Роман Островерхов

Новости настольных игр

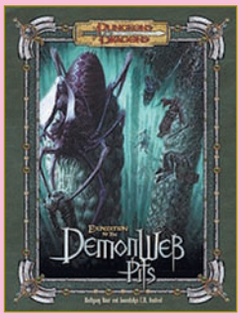
Петр Тюленев

Сезон охоты на драконов

Всемирно известная компания ***Wizards of the Coast*** обнародовала планы развития самой популярной в мире настольной ролевой игры **Dungeons & Dragons** на текущий год. Итак, если вы еще не предпочитаете альтернативных разработчиков d20-совместимых игр, то вас ждет следующее.

В апреле увидят свет сразу два приключения. **Eyes of the Lich Queen** для мира Эберрон проведет ваших персонажей с 5 до 10 уровня (впрочем, наличие драконов наводит на мысль о том, что это удастся далеко не всем героям), а **Expedition to the Demonweb Pits** предложит скрестить игральные кости с клинками темных эльфов. А чтобы было что скрещивать, в том же месяце выйдет делюксовый набор многогранников для D&D.

Май ознаменуется одним классовым и одним расовым дополнениями. **Complete Champion** расскажет много нового про жрецов и паладинов, а **Drow of the Underdark** будет посвящен понятно каким эльфам.



Июнь — еще один месяц приключений. В начале лета должны выйти **Expedition to Undermountain** для мира Забытых Королевств и **The Sinister Spire**, продолжение приключения Barrow of the Forgotten King. Чтобы не было обидно тем, кто выбрал Эберрон, выпустят и **The Forge of War** — хронику Последней войны этого мира.

В июле выйдут еще одно фэйруновское приключение **Shadowdale: The Scouring of the Land** и очередной бестиарий **Monster Manual V**, который докажет: фантазия «Волшебников побережья» поистине безгранична. В августе игрокам будет предложена только адвенчура **Expedition to the Ruins of Greyhawk**.

Зато сентябрь может заметно ударить по кошелькам приключенцев. Помимо еще одного приключения **Fortress of the Yuan-ti**, должно выйти мастерское руководство по введению в игру злодеев **Exemplars of Evil** и самоирония **Confessions of a Part-time Sorceress** — женский взгляд на «Подземелья и драконы».

Октябрь тоже не принесет передышки. Нам обещают **Rules Compendium** — сжатое изложение всех необходимых для игры правил, новичковый **Dungeon Survival Guide** с описанием множества подземелий, понятный из названия **Dragons of Eberron** и антуражную мини-игру **Inn Fighting**.

А вот рождественские подарки «Волшебников» явно будут анонсированы позже. Пока что список негустой: хроника «Забытых Королевств» **Grand History of the Realms** в ноябре, а в декабре — очередное фэйруновское приключение **Anauroch: The Sundering of the World** и сборник неприятностей для высокоуровневых игроков **Elder Evils**.

Город открыт для магии

31 марта и 1 апреля компания «***Мир Фэнтези***» проведет Открытый чемпионат Москвы по коллекционной карточной игре **Magic The Gathering**. Принять участие в состязании сможет любой игрок — от действующего чемпиона России до неоперившегося новичка. Игры субботы пройдут в формате *Limited* с отдельным драфтом для топ-8; воскресенье будет полностью посвящено формату *Standart*. При этом вы можете участвовать как в обоих днях турнира, так и в одном из них по выбору.

Стоимость участия будет разной для игроков с предварительной регистрацией, без нее, и тех, кто еще не играл в официальных турнирах и не получил номер глобального рейтинга (DCI). Первый день обойдется в 1000, 1100 и 750 рублей соответственно. Второй — ощутимо дешевле: 250, 300 и 150 рублей. При этом призовой фонд для обоих дней будет одинаковым: победители получат по 10000 рублей, 5000 рублей достанется занявшим вторые места, следующие две ступеньки пьедестала принесут игрокам по 3500 рублей, а остальные участники топ-8 получат по 2000 рублей.

Новички будут поощряться не только скидкой на участие. Они получат дополнительные призы, а среди игроков с невысоким рейтингом будут случайным образом разыграны 40 бустеров «Магии». Титул чемпиона Москвы и памятный приз достанутся тому игроку, который наберет больше всех очков по итогам обоих дней турнира. Кроме того, четверо игроков, оказавшихся наиболее успешными как в субботу, так и в воскресенье, получат еще 15000 рублей.

На момент сдачи номера в печать место проведения турнира определено не было. Получить эту и другую информацию, а также предварительно зарегистрироваться вы можете на интернет-странице ***mymagic.ru***.

Россыпью

...Игровой конвент ***Tentacles***, посвященный настольным играм Call of Cthulhu, HeroQuest, RuneQuest и другим, пройдет в замке на берегу Рейна, в Германии, 25—28 мая. Подробности — на сайте ***tentacles-convention.de***... ● Настольный **Lord of the Rings** получил еще одно расширение — Battlefields. Игра немецкого разработчика Райнера Книции издается на английском языке компанией ***Fantasy Flight Games***... ● Secrets of Kenya, новое дополнение для ролевой игры **Call of Cthulhu**, раскроет перед игроками неназываемые тайны Черного континента. А другая настолка по рассказам Говарда Ф. Лавкрафта, **Arkham Horror**, приобретет в апреле уже третье расширение — The King in Yellow... ● Этим маем ***Fantasy Flight Games*** собирается выпустить настолку **Wings of War** в виде варгейма с миниатюрами. Оригинальная версия игры издавалась у нас как «Крылья войны»... ● В тот же месяц та же компания выпустит ролевую игру **Anima: Beyond Fantasy**, разработанную совместно европейскими и японскими авторами и, по уверениям создателей, сочетающую черты обеих культур... ● ***White Wolf Games*** продолжит в апреле ролевые линейки **Exalted**, **Promethean: The Created** и **Werewolf: The Forsaken** книгами Manual of Exalted Power: Lunars, Saturnine Nights и War Against the Pure, соответственно. Также компания выпустит две новые игры: настольную **Monster Mayhem** и ролевую **Scion**, основанную на системе *Storytelling*...

РЕЦЕНЗИИ

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

ЧЬЯ ВОЗЬМЕТ?

ЗАЧАРОВАННЫЕ. ПРОРОЧЕСТВО

Жанр: *Настольная игра* ● **Издатель:** *Tilsit/»Звезда»* ● **Сайт издателя:** *zvezda.org.ru* ● **Количество игроков:** *1—5* ● **Длительность партии:** *30—60 минут* ● **Язык игры:** *Русский* ● **Источник:** *Телесериал «Зачарованные»*

«Зачарованные. Пророчество» — третья локализованная у нас игра по известному телесериалу. В «Источнике зла» игроки сообща боролись против поля, не давая темным силам захватить власть над миром. В карточной «Силе трех» роли разделились: светлые сражались против темных. «Пророчество» продолжает тему первой игры. Игрокам вновь предстоит действовать в команде: либо все вместе победят, либо проиграют.

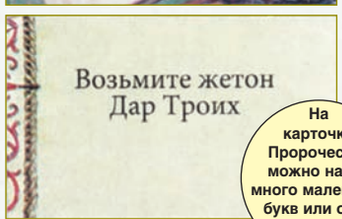
Упомянутое в названии игры пророчество гласит: родится ребенок, который может стать форменным Антихристом. И судьба эта уготована Уайату, сыну ангела Лео и ведьмы Пайпер Холлиуэл. Основатель Гидеон планирует убить ребенка, чтобы тот не представлял угрозы для человечества. Разумеется, сестры Холлиуэл и примкнувшие к ним Лео и Крис не будут сидеть сложа руки. Для спасения Уайата им необходимо победить двенадцать демонов, причем успеть сделать это до того, как Гидеон воплотит в жизнь свой жестокий план.

Все двенадцать демонов разные, но выглядят одинаково дешево.

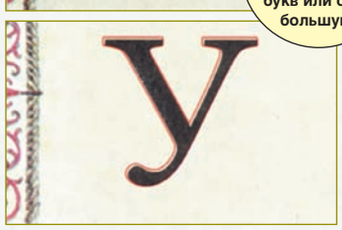
Поделив между собой фишки персонажей, игроки выставляют их на стартовую позицию «беговой дорожки» и, бросая кубик, двигаются по кругу. В пути они будут биться с демонами, получать энергию — «Дар трех» и вскрывать карточки Пророчества. В зависимости от происходящего на поле фишка Уайата будет перемещаться по специальной шкале: если она доберется до последнего деления, то ребенок считается соблазненным темным могуществом, а партия — проигранной. Однако при продуманной и осторожной игре такого не случится никогда, поэтому разработчики ввели еще один путь к поражению. На карточках Пророчества, помимо коротких текстовых инструкций, встречаются крупные буквы, которые складываются в одно из двух имен: «Гидеон» или «Уайат». И как только будут вскрыты все буквы, составляющие имя коварного Основателя, — конец карапузу, а заодно и партии.

Способность персонажа используется раз за ход, после чего карта переворачивается.

Сама по себе механика игры проста до безобразия: все решает случайность — бросок кубика или растасовка карточек. Взять игровой процесс под контроль помогают способности персонажей, позволяющие перебрасывать кубик, заставить партнера отказаться от опрометчивого хода, манипулировать карточками Пророчества и вообще всячески мостить дорогу к победе. Проблема только в том, что эти способности критически не сбалансированы и позволяют игрокам в двух случаях из трех избегать возможных неприятностей. В итоге даже при игре втроем (при участии наименьшего числа персонажей) абсолютное большинство партий завершается победой игроков, да еще и с минимальным уровнем соблазна для Уайата. Гидеон со своими буковками, признаться, немного напрягает — но разработчики позаботились и об этом, сделав так, что сложить это имя в принципе можно только в самом конце партии. Впрочем, когда вам надоест выигрывать, вы без проблем можете усложнить игру: двигать Уайата по шкале соблазна на два или даже три деления вместо одного или разместить карточки с буквами Гидеона поближе к началу стопок Пророчества.



На карточке Пророчества можно найти много маленьких букв или одну большую.



Итог: любителям одноименного телесериала и первая, и вторая, и эта игра по «Зачарованным» скрасят не один вечер. Но разочарованному, как сказал поэт, все эти развлечения чужды.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	6
ИГРОВОЙ МИР	7
КРАСОТА	7
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

ОЦЕНКА МФ: **7**

Петр Тюленев

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

НА СТРАЖЕ «МОЛОТА»

БЕРСЕРК
НЕМАЯ СТРАЖА

Жанр: *Коллекционная карточная игра* ● **Издатель:** *«Мир Фэнтези»* ● **Сайт игры:** *berserk.ru* ● **Количество игроков:** *2* ● **Длительность партии:** *30—45 минут* ● **Язык игры:** *Русский*

НЕМАЯ СТРАЖА Пятый сет игры, дополнение к «Молоту времени»	
Число карт	*100*
Распространение	*Тематическая колода «Леса» (в составе также карты «Молота времени»), бустера*
Российский релиз	*24 марта 2007*

Вышедший минувшей осенью «Молот времени» по праву считается лучшим расширением за всю историю «Берсерка». Закрепить успех этого сета призвана очередная новинка от «Мира Фэнтези» — «Немая стража».

В сюжетном плане любителей «Берсерка» ожидает продолжение рассказа о приключениях и подвигах Хигарта сотоварищи (см. статью о мире игры в февральском «МФ» за этот год). Однако на сей раз великому воину и прирожденному берсерку отводится далеко не главная роль в истории. Сраженный магическим клинком короля Адрелиана, чья душа оказалась порабощенной темными магами Соултрада, Хигарт временно «выбыл из игры». Однако почетное место главного борца со злом не может оставаться пустым — его сразу же занял гном Найрунг, верный соратник Хигарта. Именно Найрунгу предстоит сразиться за будущее Лаара с Немой стражей — отборным отрядом призрачных воинов, верховодит которыми перешедший на сторону врага Адрелиан.

«Немая стража» не только развивает многие удачные нововведения, впервые появившиеся в «Молоте времени». Новый сет, к тому же, призван направить игру в несколько иное русло: впервые расширение создавалось с расчетом на формат «конструктед», несколько менее популярный в «Берсерке», нежели «драфт». Отсюда и появление множества новых колодообразующих карт. В частности, в отличие от многих предыдущих сетов, на сей раз разработчики позаботились о том, чтобы ключевые действующие лица сюжета нашли свое воплощение и в карточном виде.

Главным из новых архетипов станет сама «Немая стража» — колода, основанная на бестелесных существах. Ключевая карта для такой колоды, а заодно и лицо сета — «Повелитель призраков». Достойно противостоять бестелесным смогут получившие новых воинов *гномы*: «Найрунг» способен сокрушать врага ударами зачарованной секиры и почти неуязвим, пока в отряде есть другие гномы; гномы-рейдеры обеспечат огневую поддержку, а подрывники нейтрализуют защитников. Все это делает горных жителей не только серьезным противовесом призракам, но и одной из сильнейших колод вообще.

Новое в турнирной сетке

- После выхода нового сета пройдет очередная серия сюжетных турниров, в которых бестелесные существа из числа Немой стражи сразятся с гномами Найрунга.
- Также стартует очередной цикл турниров «Повелитель», в которых игроку-победителю придется сразиться с так называемой «колодой Повелителя». Помимо множества самых сильных карт, она включает в себя и уникальные, не встречающиеся в бустерах и стартерах. Единственный шанс получить эти раритеты, в том числе и саму карту «Повелителя», — победить в изначально неравной борьбе.
- «Немая стража» — первый сет, который изменит устоявшийся уже драфтовый формат ежегодных Гран-при. Несколько отборочных туров в весеннем Гран-при 2007 года будут играться в формате «конструктед».

Особое внимание разработчики уделили наиболее интересным из старых слабо играющих фракций «Берсерка». Вновь станет серьезной угрозой ставшая более мобильной и многовариантной колода *Архаалитов*. *Речные девы* получат поддержку в виде новых карт, способных контролировать или обездвиживать существ противника. *Ковен* значительно усилился за счет могучих летающих существ, а также «Жреца смерти», дающего собратьям инкарнацию. Интересное продолжение получила тема «костяного цикла» — существ с инкарнацией, начинающих игру на кладбище. «Костяной демон», проведя на кладбище пол-игры, решит сражение в вашу пользу сразу после своего появления на поле боя, а ускоряющий инкарнацию «Лич» поспособствует скорейшему входу в игру любого существа с этой способностью.

Новые промо-карты также обещают стать весьма и весьма полезными: «Нейя» сможет спасти от смерти любую из ваших карт, а для того чтобы получить свежие резервы с помощью карты «Военный обоз», нужно будет всего лишь провести его из тыла противника в ваши ряды.

Итог: несмотря на то, что «Немая стража» куда более объемна, чем прошлогодние «доп-сеты», по сути она таковым и является. Развить, дополнить и углубить темы самого успешного расширения за всю историю игры — беспроигрышный ход, но для полноценного сета этого явно недостаточно. Поэтому этой осенью ждем от разработчиков чего-нибудь кардинально нового и не менее интересного.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ИГРОВОЙ МИР	9
КРАСОТА	10
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

ОЦЕНКА МФ: **8**

Дмитрий Тихомиров

НОВОСТИ ЖИВЫХ ИГР

Иван Шелуханов

Ролевой календарь

«КАФЕ НИГДЕ»
Апрель ● Ленинградская область ● kafenowhere.narod.ru

КОНВЕНТ «ФОРКОН 2007»
19—22 апреля ● Московская область ● 150 человек ● lavka.lib.ru/bujold

«13 ОТДЕЛ: ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ»
20—22 апреля ● Санкт-Петербург ● Кабал (caball.livejournal.com)

IV РОЛЕВОЙ КАРНАВАЛ РИ-КОН-2007
27—30 апреля ● Новосибирская область ● 200 человек ● rpg.nsk.ru/texts/rikon

«ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ЗА НЕБЕСАМИ?»
28—29 апреля ● Нижегородская область ● community.livejournal.com/nn_exile_2006

«ПРОЕКТ 42: ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ»
4—8 мая ● Московская область ● mgphoenix.ru

SILENT HILL
6—7 мая ● Ленинградская область ● miraclegame.ru/silenthill/

«ГАРРИ ПОТТЕР И ВРЕМЯ ВЕЛИКИХ ВОЛШЕБНИКОВ-3: ПУТЬ К ПОБЕДЕ»
10—13 мая ● Ленинградская область ● wizar.spb.ru

«СЕВЕР И ЮГ: КРОВЬ КОРОЛЕЙ»
11—14 мая ● Московская область ● 100 человек ● community.livejournal.com/sever_ug_2007

«ЗАВОДНОЙ АПЕЛЬСИН»
24—27 мая ● Тверская область ● 150 человек ● forum.manor.ru/index.php?c=26

«ПОЛНЫЙ КОНЕЦ ОБЕДА»
Середина мая ● Московская область ● fray-2007.narod.ru

«ПУТИ МАСТЕРСТВА»
21—23 июня ● Московская область ● 150 человек ● community.livejournal.com/puti_masterstva

«ХАРАДРИМ: ЛЕГЕНДЫ ЮГА»
22—24 июня ● Тверская область ● 100 человек s-legends.narod.ru

«МАНДАТ НЕБА»
29 июня—1 июля ● Московская область ● mandat-neba.konvent.ru

«EXO: НОВЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ»
29 июня—1 июля ● Ленинградская область ● community.livejournal.com/fray2007

«ТАРГЕРА-2: ЗА СВОБОДУ!»
6—8 июля ● Московская область ● 100 человек ● dikieserdca.narod.ru/igri.htm

«КРОВЬ БРИТАНИИ»
10—12 июля ● Нижневартовск ● rol-nv.by.ru

«ДИВНОГОРЬЕ 10 ЛЕТ СПУСТЯ»
11—15 июля ● Воронежская область ● 700 человек ● divnogorie2007.narod.ru/

РОЛЕВАЯ ИГРА «ИГРА»
11—15 июля ● Не определено ● 150 человек ● igra.dybra.ru

«ИМПЕРИЯ СОЛНЦА»
13—15 июля ● Ленинградская область ● Йорунн (iorunn@yandex.ru)

«СРЕДИЗЕМЬЕ: ПЕРЕЗАГРУЗКА»
19—23 июля ● Московская область ● 500 человек ● mer.patrica.ru

«Средиземье: перезагрузка»

В июле этого года под Москвой состоится беспрецедентное событие — игра, совместившая в себе Матрицу братьев Вачовски и Средиземье Джона Р. Р. Толкина. Мастерская группа обещает, что «**Средиземье: перезагрузка**» заставит игроков пересмотреть традиционные взгляды на эти две всемирно известные фантастические вселенные. На вопрос, как именно им удалось совместить настолько различные миры, организаторы не ответили, чтобы не раскрывать подробности сюжета. Впрочем, они все же обещают присутствие на игре почти всех известных персонажей из двух легендарных произведений. Единственная просьба мастерской группы к тем, кто собрался на игру, — не ограничивать воображение и быть готовым взглянуть на мир по-новому. Информацию о проекте можно найти в интернете: **mer.patrica.ru.**

«ВолК»

С 2 по 4 февраля под Нижним Новгородом прошел восьмой ежегодный волжский конвент «ВолК», посвященный ролевым играм. В этом году устроители — общественная организация «Регион Игры» — привнесли несколько нововведений в программу мероприятия. Во-первых, на всем продолжении конвента, параллельно ему, а порой и пересекаясь с ним, проходила ролевая игра «Чужие небеса». Поучаствовать в ней мог каждый из гостей «ВолКа».

Впервые на «ВолКе» провели и спортивно-турнирное мероприятие — бугурт. Два десятка бойцов в тяжелом вооружении поочередно сражались за право обладать снежной крепостью. Было проведено четыре этапа боев: на укреплениях, за мост, штурм ворот и захват твердыни. Гости из города Сарова привезли макеты пушек и требуше, чтобы наглядно показать, как использовались осадные орудия при штурме укреплений. И пусть стреляли игровые орудия теннисными мячиками, зрители остались в восторге.

Новое мероприятие в техногенном направлении — «Дом-Монстр» (под него выделили целый корпус пансионата). Задача участника — выйти живым из здания, наполненного «смертельными» ловушками. К сожалению, не всем удалось пройти «заминированную» комнату, собрать из разбросанных запчастей пистолет, выжить в простреливаемом «бандитами» коридоре, метнуть в цель муляж гранаты и спуститься со второго этажа по веревке.

Битва за крепость в зимний период — нелегкое дело.

Еще одна новинка волжского конвента — аниме-блок. В его рамках проведен семинар «Гейши, саке и харакири — развенчание мифов о Японии», не обошлось и без красочного косплей-шоу, конкурсов рисунков и видеоклипов.

При участии мастерской группы «Александр VI» и организации «Регион Игры» прошло юмористическое игровое шоу «СмешаРИки». В его программе было множество конкурсов, так или иначе связанных с ролевыми играми.

Гвоздем шоу-программы «ВолКа» стало «Файтинг-шоу» — костюмированные бои на чанбарах (травмобезопасном холодном оружии). Остроумные комментарии ведущих, прекрасная актерская игра, фейерверк фантазии и замечательные костюмы... Переполненный зал и сведенные судорогой хохота челюсти... Умение смеяться над собой и восхищение противниками... И — незабываемые впечатления для всех, кому довелось увидеть шоу.

«ВолК» прошел, но впечатлений хватит надолго. Тех, кто не добрался в этом году, организаторы приглашают посетить конвент в следующем.

Фотография предоставлена организаторами конвента.

ДРУГИЕ ИГРЫ

Игры, с которыми «МФ» знакомит читателей в этой рубрике, пусть и не относятся к фантастическим жанрам, но наверняка будут интересны ценителям настольных и компьютерных игр.

ОФИЦЕРЫ

Тип игры: *Стратегия в реальном времени* • **Разработчик:** *GFI UA* • **Издатель:** *GFI* • **Системные требования:** *P3-2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (**желательно:** P4-3 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb)* • **Сайт игры:** *kombat-game.ru*

Игры по мотивам Второй мировой войны появляются достаточно часто. Если их делали «там» — сразу можно сказать, что это будет эффектный и зрелищный блокбастер, ничего общего не имеющий с реальной историей. Если же игру по мотивам Великой Отечественной делают в России — то она будет неимоверно сложна. Дабы добраться до финала, вам придется проштудировать пару учебников по стратегии и тактике военных действий, а также научиться разбираться в сотне-другой технических характеристик вверенных вам боевых единиц.

Собственно, «Офицеры» — одна из таких игр. Если вы предпочитаете технику боя «настрогай сотню всего самого мощного, обведи в рамочку и банзай» — лучше обходите «Офицеров» стороной. Игра заставляет думать, планировать каждый шаг, внимательно изучать карту. А ведь еще надо постоянно следить за войсками, успевать транспортировать на базу поврежденную технику, отдавать приказы и заниматься еще тысячей дел.

Итог: серьезная игра, заставляющая изрядно напрячь серое вещество. Рекомендуется только тем, кто не боится сложностей.

Светлана Карачарова

РОГА И КОПЫТА

Тип игры: *Аркада* • **Разработчик:** *Blue Tongue Entertainment* • **Издатель в России:** *«Новый Диск»* • **Системные требования:** *P2-700 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 Mb (**желательно:** P3-1,4 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb)* • **Сайт игры:** *snowball.ru/roga*

Игровое воплощение одноименного мультфильма вышло на удивление интересным и забавным. Barnyard (оригинальное название и ленты, и игры) рассказывает, чем же на самом деле занимаются коровы, когда их хозяева ложатся спать. Вы думаете, они стоят во дворе и мирно жуют жвачку? А вот и нет.

В игровой вариации мультфильма нам предлагают целый ворох отличных мини-игр: попробуйте изобразить подобие «танца маленьких лебедей» за спиной у почтальона, или попасть в мишень струей из вымени, или устроить гонку на угнанном у фермера фургоне, — подобных развлечений здесь масса. Какое из них выбрать и в какой последовательности все это проходить — зависит только от вас. По итогам всяческих соревнований вам вручаются специальные «звездочки», и к концу игры можно подойти, став настоящим «чемпионом скотного двора».

Итог: забавная аркада, неплохая игра для всей семьи — от самых малышей до их родителей и даже бабушек и дедушек.

Светлана Карачарова

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Тип игры: *Аркадный симулятор* • **Разработчик:** *Eidos Studios Hungary* • **Издатель в России:** *1C* • **Системные требования:** *P4-2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (**желательно:** P4-3 GHz, 2 Gb RAM, видеокарта 256 Mb)* • **Сайт игры:** *battlestations.net*

Игры-симуляторы обычно дают в распоряжение игрока один самолет, или один корабль, или одну подводную лодку. Такого, чтобы мы получили в единственной игре «всякой твари по паре», не было ровно до тех пор, пока не появилась Battlestations: Midway. В этом комплексном симуляторе морских сражений можно попробовать порулить всем вышеперечисленным.

Особых технических сложностей и тонкостей в игре не наблюдается: управление простое и незатейливое, боезапас почти не ограничен — знай себе плавай (или летай) и расстреливай противника из всего, что может стрелять. С другой стороны, зрелищность в игре слегка прихрамывает (за исключением полетов на самолете — там все в буквальном и переносном смысле на высоте), а музыкальное оформление так и вовсе откровенно хромает, причем на обе ноги.

Итог: несложный симулятор всего, что может воевать на море. Правда, субмарины тут обычно не прячутся, а самолеты умеют закладывать абсолютно нереальные виражи, так что искушенным любителям серьезных «симов» диск с этой игрой лучше не дарить.

Светлана Карачарова

КАРКАССОН: ОХОТНИКИ И СОБИРАТЕЛИ

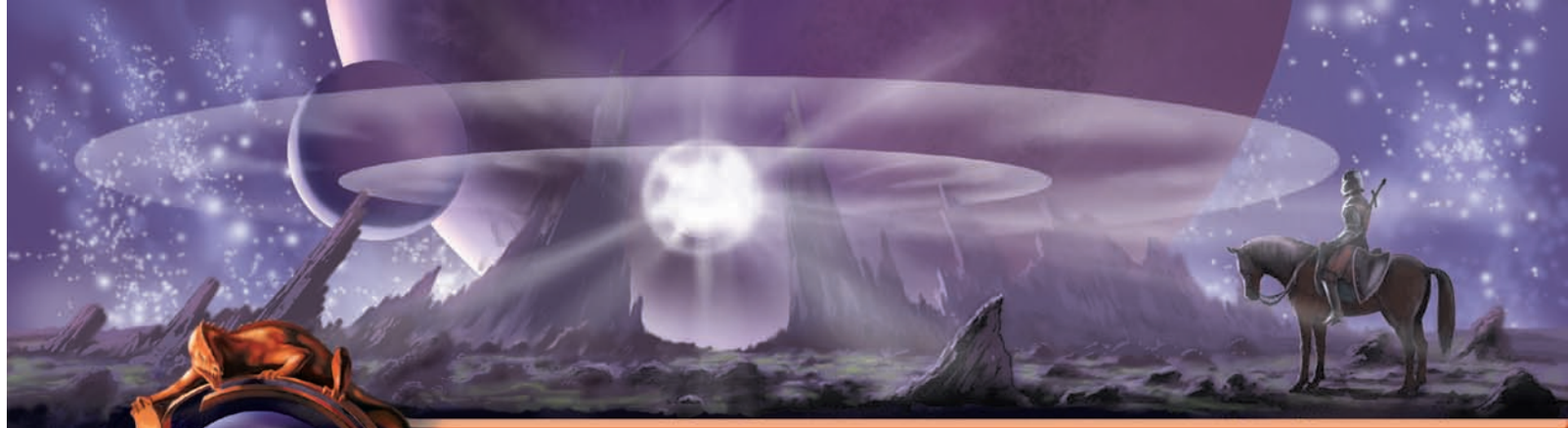
Тип игры: *Настольная стратегия* • **Издатель:** *Hans im Gluck/»Смарт»/«Технолог»* • **Сайт издателя:** *hans-im-glueck.de, tehnolog.ru, astrelgames.ru* • **Количество игроков:** *2—5* • **Длительность партии:** *30—45 минут* • **Язык игры:** *Русский*

Года три назад наши игроки познакомились с интеллектуальным домино Carcassonne: немецкая настолка вышла у нас под названием «Средневековье». На родине игра дала начало целой линейке расширений и вариаций. «Охотники и Собиратели» принадлежат к числу последних.

В сущности, перед нами тот же «Каркассон», только в первобытном антураже и с незначительными модификациями правил. В процессе игры из картонных квадратиков выкладывается карта с лесами, реками и лугами. Выставляя фишки на эти природные объекты, игроки борются за влияние и зарабатывают победные очки. Из нюансов стоит отметить фишки хижин (в конце игры приносят очки за речную систему, в которой находятся) и бонусные квадраты местности (с их помощью можно фактически сделать два хода подряд), на которых встречаются уникальные объекты: святилища, грибы, пожар и т. п.

Итог: «Каркассон» — обязательный пункт программы для каждого любителя настолок. Впрочем, знакомиться лучше с оригиналом (благо он недавно переиздан у нас), а если «пойдет», то прикупить и «первобытную» версию.

Петр Тюленев



ВРАТА МИРОВ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

Новости вселенных 100

Мир Матрицы 102

Если у вас дежа вю — значит, тут что-то меняют. Если ложка начинает гнуться под вашим взглядом, если ночью незнакомец предлагает вам встретиться, а во сне вам привиделось, что в вас запустили зонд — значит, вы уже там. В «Матрице». Какую пилюлю предпочитаете?

Художники: *ЮЛИЯ АЛЕКСЕЕВА* 108

Мы взяли интервью у талантливой нижегородской художницы, чьи иллюстрации украшают две известнейшие отечественные ККИ — «Берсерк» и «Небожители». О творческом пути Юлии и ее взгляде на современные тенденции в «изобразительном фэнтези» читайте в этом номере «МФ».

Мир Guild Wars: *ТИРИЯ, КАНТА, ЭЛОНА* 112

Об этом мире не написано книг и не снято фильмов, он существует только в виде многопользовательской онлайновой ролевой игры — но его знают и любят пять миллионов человек. Войны и заговоры, взлеты и падения империй, геройство и предательство — сегодня мы поведем речь об истории мира Guild Wars, одной из самых красивых фэнтезийных компьютерных вселенных.

Храм Джедаев: *КЛОНЫ В «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ»* 118

В нашей с вами реальности клонирование развивается достаточно медленно, а вот для фантастических миров клоны — нечто само собой разумеющееся. Где-то они ничем не отличаются от людей, где-то выращиваются, как животные, на убой. Как обстоят дела с клонированием в «Звездных войнах»? Попробуем разобраться вместе с Дмитрием Злотницким.

Бестиарий: *ДЖИННЫ* 122

Они живут в глиняных кувшинах, металлических лампах и стеклянных бутылках; они одним мановением руки могут построить дворец или разрушить средних размеров город. Они могут быть добрыми — и тогда будут исполнять все желания своего хозяина, а могут быть злыми — и тогда горе тому, кто выпустит их на свободу. Джинны — герои нашего сегодняшнего «Бестиария».

Доска почета:
САМЫЕ-САМЫЕ... ВЛЮБЛЕННЫЕ ПАРЫ! 128

Ни одна хорошая история не может обойтись без них двоих. Они могут ссориться и дуться, бросать друг другу в лицо самые страшные обвинения, они могут расстаться навек — но непременно встретятся вновь, ведь они скучают друг по другу и не могут жить друг без друга. Встречайте наших героев, без которых почти вся фантастика была бы всего лишь скучной историей без начала и конца!

Фантастический информаторий 134

Читатели спрашивают — редакция «Мира фантастики» отвечает. Кратко и компетентно.

НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ

Александр Натаров, Дмитрий Воронов, Анжелика Худина, Дмитрий Злотницкий

Молот Войны

WARHAMMER

В самом конце марта ***Games Workshop*** выпустит **Space Marines Devastator Squad**. В этот набор для **Wahrammer 40000** войдут 4 рядовых бойца, сержант и целый арсенал оружия, благодаря которому огневая мощь этого отряда будет не меньше, чем у танка. Одновременно выйдут миниатюры библиотекарей космодесанта, облаченных в броню терминаторов.

Космические десантники к бою готовы.

А в апреле на прилавках магазинов появятся несколько новых наборов местности, которые помогут поклонникам **Warhammer Fantasy Battles** разнообразить поле боя. Среди новинок — здания, руины и прочие элементы ландшафта. Также в этом месяце ожидаются новые пополнения для армий Бретонии, гномов и зеленокожих.

Трансформеры

TRANSFORMERS

Линейка игрушек по фильму *Майкла Бэя* будет включать более сотни наименований. Все персонажи фильма, а также новые герои вселенной встретят покупателей в сериях *Deluxe*, *Voyager* и *Leader*, а упрощенные версии будут доступны под логотипами *Legends* и *Fast Action Battlers*. Трансформеры серий *Real Gear* (о ней мы рассказывали месяц назад) и *T.E.C.H*, превращающиеся в бытовые приборы и оружие, соответственно, будут соседствовать с нетрансформирующимися игрушками, статуэтками и плюшевыми Оптимусами и Бамблби.

Ultimate Concept Camaro Bumblebee — лучшая игрушка по фильму.

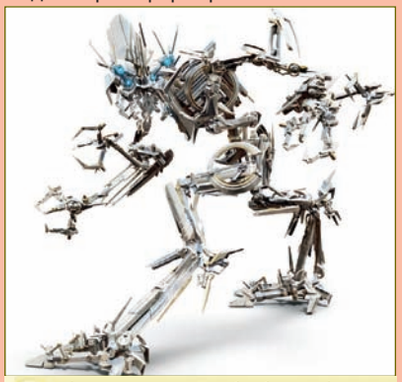
В металлической серии *Titanium* — пополнение. Среди уже выпущенных трансформеров стоит отметить первую игрушечную инкарнацию Фаллена (Падшего), а также Читора из сериала **Beast Machines**. Кроме того, нас ждут новые герои Гражданской войны: Ультра Магнус (выйдет и в классической G1-инкарнации), Мегатрон и Санштorm.

Алан Дин Фостер всесторонне окучивает грядущий блокбастер. Из-под его пера выйдет не только новеллизация фильма, но и его предыстория — роман «Призраки прошлого» (Ghosts of Yesterday).

Маю суждено стать одним из самых плодовитых месяцев для

Падший, герой комиксов «Гражданская война».

IDW Publishing. Из традиционных комиксов нас ждут завершение «Предыстории фильма», начало новой серии из 4 выпусков «Истоки Мегатрона» и второй номер «Трансформеры: Цель 2006». Также мы увидим коллекционное издание работ ведущего художника по ТФ «Лучшее от Дона Фигероа», подборку «Величайшие битвы Оптимуса Прайма и Мегатрона», переиздание второго тома «Гражданской войны: Темные времена» и иллюстрированный «Ковчег: Анимационные модели трансформеров».



Френзи, десептикон-бумбокс из фильма Майкла Бэя.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

...Режиссер *Дж. Дж. Абрамс* подтвердил, что работа над сценарием одиннадцатого полнометражного «**Звездного пути**» закончена. Съемки фильма о молодых капитане Кирке и мистере Споке должны начаться в этом году, а премьера назначена на 2008. В интервью журналу Entertainment Weekly Абрамс сказал, что историю должны оценить даже те, кто не знаком со вселенной Star Trek... ● В рамках проекта Storytelling Adventure System компания ***White Wolf*** открывает на своем сайте продажу электронных приключений, основанных на различных игровых линейках «**Мира Тьмы**»... ● Увидели свет первые выпуски комиксов, основанных на знаменитом цикле *Стивена Кинга* «**Темная башня**»... ● На телеканале ***Sci-Fi Channel*** начался показ сериала «**Файлы Дрездена**», основанного на одноименном цикле мистических детективов *Джима Батчера*. Первый эпизод сериала посмотрело около полутора миллионов американцев — аудитория довольно скромная. Тем не менее уже подтверждено, что будет выпущено как минимум 12 серий... ● Новая компания ***DC Unlimited***, подразделение издательства DC Comics, займется выпуском разнообразной коллекционной продукции. Первой ласточкой станут фигурки персонажей MMORPG **World of Warcraft**. Осенью этого года выйдут вор-ночной эльф, орк-шаман, гном-воин и немертвый-колдун... ● Компания ***NBC*** дала зеленый свет второму сезону сериала «**Герои**», рассказывающего о людях, которые обнаруживают в себе экстраординарные способности. Продолжается и публикация онлайн-комиксов по мотивам вселенной... ● Премьера четвертого сезона сериал **4400** (13 эпизодов) намечена на лето... ● В мае должен выйти второй том официального путеводителя по сериалу **Firefly**, в котором поклонники вселенной найдут сценарии эпизодов, эксклюзивные интервью и фотографии...

Сверхъестественное

SUPERNATURAL

Эрик Крипке, создатель и исполнительный продюсер мистического сериала «**Сверхъестественное**» (Supernatural), сообщил, что финал второго сезона ответит на многие вопросы, волновавшие поклонников на протяжении всего шоу. В последних сериях нового сезона будут как отдельные истории, так и эпизоды, связанные с мифологией сериала, которые подведут зрителя к глобальной и шокирующей развязке. Конечно, она не поставит точку в приключениях братьев Винчестеров — отважных охотников на демонов и прочую нечисть.

Добро на третий сезон еще не получено, но у создателей мистической саги уже есть идеи о развитии сюжета. По всей видимости, Винчестеры столкнутся с набирающей обороты войной между демонами и людьми.

Обложка DVD с первым сезоном сериала.

Отечественный телеканал «***Рен-ТВ***» начал показ «Сверхъестественного» в феврале этого года.

Семь королевств

A GAME OF THRONES

Грандиозную новость обнародовал *Джордж Мартин*: компания ***HBO*** приобрела права на создание телесериала по «Песни льда и пламени». Последний проект этой студии, сериал «Рим», снискал положительные отзывы зрителей и отличался высокой степенью исторической достоверности. Надеемся, и к произведению Мартина киношники отнесутся столь же ответственно.

Цель достигнута?

Каждой из томов цикла будет экранизирован в одном 12-серийном сезоне. Сам Мартин напишет сценарии лишь для одного эпизода каждого сезона, а основную сценарную работу возьмут на себя Дэвид Бениофф («Троя») и Д. Б. Вейсс (экранизация игры Halo), которые также выступят в роли исполнительных продюсеров. По словам Мартина, Бениофф и Вейсс хорошо понимают суть его романов и должны отлично справиться с переносом их на телеэкран. Писатель не скрывает оптимизма по поводу проекта, хотя и подчеркивает, что тот находится на начальной стадии разработки и о сроках выхода или актерском составе говорить пока рано.

Компания ***Haute Products*** запускает серию коллекционных бюстов самых популярных героев «Песни льда и пламени»: Джейме и Серсеи Ланнистеров, Джона Сноу, Дени Таргариен и многих других. Скульптуры будут выполнены в масштабе 1:12. О времени выхода линейки пока не объявлено.

Боевой крейсер «Галактика»

BATTLESTAR GALACTICA

Телеканал ***Sci Fi Channel*** продлил сериал **Battlestar Galactica** на четвертый сезон, премьера которого ожидается в январе 2008 года. Вместе с тем руководство канала решило уменьшить количество серий в сезоне, заказав лишь 13 новых эпизодов.

По слухам, полнометражный фильм по новой «Галактике» может выйти на DVD в сентябре этого года.

Sierra Online, подразделение ***Vivendi Games***, запустило в разработку глобальную онлайн-игру по мотивам новой Battlestar Galactica. Создатели обещают дать поиграть как за людей, так и за их противников — сайлонов.

Храм джедаев

STAR WARS

До съемок игрового сериала, который заполнит лакуну между Третьим и Четверым эпизодами, еще далеко, а вот создатели **мультсериала** по Войнам клонов уже трудятся вовсю. Сотрудник студии *Industrial Light and Magic*, ставший режиссером первых пяти серий, рассказал, что уже почти готовы пилотные эпизоды. Представители Лукаса оценили их качество и остались очень довольны получившимся результатом. Выход первого сезона намечен на 2008 год.

Пора ли прощаться с Марой?..

В пятую волну линейки «**Звездные войны: Трансформеры**» войдут Мэйс Винду (Jedi Starfighter из Третьего эпизода), Сэзи Тиин (Jedi Starfighter из Второго эпизода), а также неизвестный персонаж, превращающийся в Republic Gunship. Но самое интересное ждет впереди — большая фигурка Дарта Вейдера, которая трансформируется в «Звезду смерти»!

На обложке романа *Карен Тревисс* «**Жертвоприношение**», пятой части «*Наследия Силы*», красуется удивительно молодая Мара Джейд Скайуокер. Именно в этой книге Джейсен Соло должен окончательно вступить на путь тьмы и принять титул Лорда ситхов, что, вполне вероятно, будет сопровождаться смертью одного из основных героев. Многие фанаты поспешили сделать вывод, что писатели приготовили на убой именно жену Люка Скайуокера. Так ли это, узнаем уже 22 мая. Восьмая книга серии, «Откровение», также будет написана Тревисс.

В мае же на Западе выйдет однотомное переиздание новеллизаций всех трех приквелов. Объем книги составит аж 1126 страниц.

Компания ***WizKids*** начинает работу над новой настолкой по миру «Звездных войн», которая объединит в себе черты ККИ и варгейма. В баталиях между моделями звездолетов примут участие и карты, отображающие персонажей и события. В наборы войдут от четырех до восьми миниатюр, шесть карт, игральные кости и полные правила — необходимый минимум для игры. Настолка должна поступить в продажу в июне.

Дмитрий ЗЛОТНИЦКИЙ

ВСЁ ВКЛЮЧЕНО

МИР МАТРИЦЫ

МИРЫ ИГР

МАТРИЦА

● **Название мира:** Матрица ● **Возникновение:** 1999 год ● **Создатели:** Братья Вачовски ● **Происхождение:** Фильмы «Матрица», «Матрица: Перезагрузка», «Матрица: Революция» ● **Воплощения:** Компьютерные игры, мультфильмы, комиксы

Уж сколько раз твердили миру, что все истории рассказаны и ничего принципиально нового придумать нельзя. Так это или нет — вопрос спорный. Но не вызывает сомнений, что многие популярнейшие фантастические миры современности представляют собой лишь очень искусную компиляцию из мотивов, идей и образов, созданных годы, если не десятилетия назад.

Впрочем, почему «лишь»?.. Ведь создать нечто не просто новое, но еще и неординарное из привычных кусочков мозаики — достижение, которым мог бы гордиться любой демиург. Мир — не то, чем кажется на первый взгляд; люди, противостоящие машинам; хакеры, борющиеся за свободу; избранный, которому предназначено спасти человечество, — скажите, что в них всех нового? Абсолютно ничего! Тем не менее, ловко переплетая концепции старые, как сама фантастика, и не предлагая зрителю ничего радикально нового, братья Вачовски умудрились создать мир, который если и не перевернул наши представления о киберпанке, то совершенно точно стал значительной вехой в истории кинофантастики. Стал чем-то неизмеримо большим, чем просто сумма элементов, заложенных в его основу.

ОТ ТРИУМФА К ПОРАБОЩЕНИЮ

История мира Матрицы открывалась нам постепенно, и даже сейчас ни о чем нельзя говорить со стопроцентной уверенностью. В нашем распоряжении есть архивы Зиона, слова Морфеуса и Архитектора, но кто поручится, что им известна вся правда? Тот же капитан «Навуходоносора» не раз ошибался, да и лгать обитатели Матрицы умеют неплохо. В то же время информации вполне достаточно, чтобы сложилась более-менее цельная картина, которую мы и предлагаем вашему вниманию.

Итак, не подлежащий сомнению факт: людям удалось создать искусственный интеллект, поставить его на службу себе и тем самым обеспечить эру процветания. Казалось, наступила новая эпоха Возрождения. Идиллия длилась до 2090 года, когда произошел первый инцидент, вбивший клин между людьми и их механическими слугами. Первые роботы были человекоподобными, и, как оказалось, не только внешне.

Робот B1-66ER очень хотел жить. Настолько хотел, что когда хозяин вздумал отключить его — убил и хозяина, и мастера-техника. Так был создан первый прецедент, когда машина подняла руку на своего создателя.

Обниматься со Стражами не рекомендуется.

Бегунов повстанцы научились перепрограммировать и использовать для собственных нужд.

Напуганные главы государств попытались решить проблему самым прямолинейным способом — уничтожением всех человекоподобных роботов. А дальше все развивалось по банальному сценарию: самосуды над невинными механическими слугами человечества, мирные демонстрации роботов и их сторонников и практически полное истребление нашими же руками созданной расы.

Однако полного геноцида не получилось, часть разумных машин уцелела, и изгои основали собственный город-государство на Ближнем Востоке, названный лаконично — 01. Если основное свойство живого организма — способность к прогрессу, то машины доказали, что достойны считаться таковыми. 01 развивался семимильными шагами, он стал промышленным лидером планеты, и это грозило нарушить экономический и политический баланс, сложившийся на старушке Земле.

Морфеус утверждал, что неизвестно, кто нанес первый удар в войне машин и людей. Но, если верить архивам Зиона, сделали это именно мы — homo sapiens. Правительством США было вынесено предложение установить экономическую блокаду 01, а посланцев машин, прибывших на совет Объединенных наций с мирными инициативами, попросту разорвали на части. Началась война.

Объединенные нации сразу пошли с туза и забросали 01 ядерными боеголовками, но вскоре люди с удивлением обнаружили, что радиация не слишком сильно беспокоит искусственные организмы. А те уже мало походили на услужливых человекоподобных роботов и нанесли ответный удар. И еще один. И еще. И так до тех пор, пока людям не пришлось отступать по всем фронтам.

И тогда какой-то умник выступил с предложением лишить машин их главного источника энергии — Солнца, создав непроницаемые для света черные облака. Всего через пятнадцать лет после того, как B1-66ER убил своего хозяина, Земля погрузилась в вечный сумрак. Но это не остановило войну, напротив — превратило ее в ужасающую бойню «до последнего выжившего». Новые модели машин — неудержимые, похожие на смесь насекомых и морских хищников — окончательно поставили человечество на колени.

У машин осталась лишь одна проблема: энергия. Руководствуясь своей не слишком понятной для человека двадцатого века логикой, искусственный интеллект решил использовать в роли источника энергии человеческие тела. Согласия людей, конечно, никто спрашивать и не подумал. Чтобы «живые батарейки» не создавали лишних проблем и спокойно висели, подключенные к странным устройствам, для них создали виртуальную реальность. Это и была Матрица, призванная внушить людям иллюзию полноценной жизни.

Что касается войны, то ее последним актом стала попытка заключения мира между людьми и машинами. Но посол последних после подписания документов самоуничтожился, и мощнейший взрыв унес не только его жизнь, но и стер с лица земли Нью-Йорк. У людей не осталось лидеров. В 2139 году машины окончательно завладели руинами, в которые обратилась Земля.

ГОРОД-СКАЗКА

С тех пор большая часть людей, все еще населяющих нашу планету, живет в несуществующем виртуальном мире и даже не подозревает об этом. Матрица представляет собой огромный мегаполис, созданный по образу и подобию крупного многонационального города конца двадцатого — начала двадцать первого века: небоскребы, корпорации, национальные кварталчики и жители, напоминающие винтики одного большого механизма, которыми на самом деле и являются. Безусловно, обитатели этого безымянного Мега-города считают, что живут в обычном мире, где полно других поселений разной величины, но так ли это на самом деле — вопрос открытый, ведь герои кинотрилогии за его пределы не выбирались.

Мега-город имеет форму огромной буквы Y и поделен на четыре крупные области: Downtown, International, Richland и Westview. Подключиться к Матрице, как показывает практика, нетрудно, а вот выбраться бывает почти невозможно. Для этого нужна чистая стационарная телефонная линия — лишь с ее помощью можно вывести человека, подключенного к Матрице, обратно в реальный мир.

Не будем забывать, что Матрица, хоть и очень подробная и убедительная, но все-таки — лишь модель реальности. А значит, многие (да практически все) законы в Матрице — не аксиомы, а лишь руководства к действию, отнюдь не обязательные для тех, кто знает, каких обойти. Правда, похвастаться

Повитуха, нянька и гробовщик в одном механическом лице.

этими полезными знаниями могут лишь немногие повстанцы, ведущие борьбу против машин. Отважные партизаны в Матрице способны преодолевать гравитацию, уклоняться от пуль и моментально загружать себе в мозг практически любые навыки — для этого достаточно всего лишь обладать верой в то, что все вышеперечисленное возможно. Но даже они очень многого не знают об истинной сущности этой выдуманной реальности.

Если верить создателю виртуального мира — программе по имени Архитектор, — та Матрица, которая нам знакома по приключениям Нео и компании, была уже далеко не первой. Первую версию, из какого-то странного человеколюбия, машины сделали идеальным миром без болезней, войн и насилия. Вы думаете, люди сказали «спасибо»?.. Как бы не так — они отвергали программу и умирали. Пришлось заботящимся о своих «батарейках» машинам добавить в новую версию Матрицы все, чего так не хватало человеческому сознанию. Но мир, постоянно находящийся на грани войны, тоже не приглянулся привередливым людям.

Наконец Архитектор нашел золотую середину, воплотившуюся в третью и окончательную версию Матрицы. Ее создание оказалось возможным благодаря специальной программе, анализировавшей человеческую логику. Согласно ее выводам, 99,9 процентов людей примут Матрицу, если им «повесить перед носом морковку» — создать видимость существования выбора. А с оставшимся меньшинством поступили жестоко и изящно: им позволили вырваться на свободу, основать свой город и вести борьбу против машин. Чтобы борьба, паче чаяния, не вылилась в нечто действительно угрожающее цивилизации машин, был придуман Избранный — человек, которому якобы предназначено спасти человечество.

На самом же деле, Избранный, несмотря на все свои старания, служил всего лишь живым exe-файлом. Его роль — запуск обновления Матрицы, а заодно уничтожение и последующее возрождение оплота «свободных» людей, которыми тоже манипулирует искусственный интеллект.

ИЗНАНКА НЕРЕАЛЬНОСТИ

Матрица несколько сложнее, чем это представляется даже тем, кто осведомлен о ее истинной сущности. Столь сложная система, существующая уже не один десяток лет, не могла не накопить великое количество багов и «крысиных нор».

Как мы помним, машины боялись вируса, которым стал Агент Смит, — не из-за его власти над Матрицей как таковой, а из-за того, что тот мог перекинуться и на их мир. Это, а также появление программы-ребенка Сати, позволяет сделать вывод, что и мир машин, которого мы в фильмах так и не увидели, во многом схож с самой Матрицей и, соответственно, построен по образу и подобию реального человеческого общества.

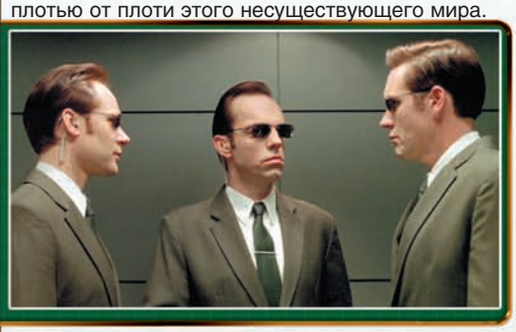
Очевидно, не всем программам уютно жилось в строго подчиненном законам логики мире машин. Иным, как родителям «бесполезной» Сати, пришлось бежать оттуда, чтобы спасти свои жизни — или, как в данном случае, жизнь своего чада. Естественно, легальные пути для беглецов закрыты, и им приходится пользоваться отнорком, созданным напоминающей обычного бомжа программой по имени Проводник.

Где-то между двумя виртуальными вселенными существует станция метро Mobil Avenue, и на проходящих через нее поездах можно перемещаться не по городу, а из мира машин в Матрицу. Правда, таможня в лице Проводника — единственного, кто в этой карманной вселенной обладает неограниченной властью, — мало кому «дает добро». И это далеко не единственное место в Матрице, которое недоступно любому из подключенных к ней людей.

Всю Матрицу опутывает сеть таинственных белых коридоров, благодаря которым можно попасть в любое место в пределах виртуальной реальности. Вероятно, некогда они служили своего рода строительными лесами, помогавшими при создании огромного цифрового Мега-города, а сейчас превратились в полезный инструмент для тех самых Изгнанников, скрывающихся от правосудия машин. Эти же коридоры служили путем, по которому Избранный должен был добраться до Архитектора и Источника — своего рода сердца Матрицы — и запустить обновление системы.

Сильные мира того

К моменту начала действия кинотрилогии братьев Вачовски машины обновляли последнюю версию Матрицы пять раз. За это время она стала домом для многих программ — одни обеспечивали работу виртуальной реальности, другие жили в ней практически наравне с людьми. Да, программы стали настоящими личностями, но в то же время они остались частью Матрицы, плотью от плоти этого несуществующего мира.



Агенты. Программы, призванные хранить покой и стабильность Матрицы. Выглядят как молодые «белые» мужчины без особых примет, стиль одежды деловой, эмоций почти не проявляют, носят самые прозаичные фамилии. Борются с людьми, совершающими пиратские подключения к Матрице, и программами-изгнанниками, а также следят за всеми, кто потенциально может отвергнуть систему. Агенты плевать хотели на все законы физики, невероятно сильны, и даже будучи убитыми (что случается нечасто), могут спокойно перенестись в тело любого обывателя.

Смит. Прежде типичный представитель Агентов, после «смерти» от руки Нео не захотел вернуться к Источнику и стал Изгнанником, причем самым могущественным из них. Он превращал людей, подключенных к Матрице, и многие ее программы в свои точные копии, постепенно становясь единоличным повелителем (и обитателем) этого мира. Именно опасность, которую представлял Смит для мира машин, заставила механических хозяев Земли пойти на мирное соглашение с Повстанцами.

Оракул. Та самая программа, которая помогла Архитектору лучше понять суть человеческого разума и создать нынешнюю версию Матрицы. Предстает перед героями в виде добродушной старой афроамериканки, любящей детей и сладости. Обожает запутывать людей двусмысленными пророчествами, однако все они — результат сложнейших расчетов, и далеко не каждое воплощается в жизнь. Оракул, в отличие от Агентов, старается нарушить сложившийся баланс сил, помогая Повстанцам навсегда изменить миропорядок, чтобы люди и машины, наконец, смогли жить в мире.

Конфетка или ценный совет — тяжелый выбор.

Сераф. Ныне эта программа с внешностью невысокого стройного азиата — страж и защитник Оракула. Один из наиболее могущественных Изгнанников, по своим способностям превосходящий даже Агентов. Очевидно, Сераф — реликт того самого идеального мира, которым была самая первая версия Матрицы, защитник и хранитель людей. Таким он остается и поныне, защищая слабых и помогая борцам за свободу.

Так выглядит в программном коде Матрицы Сераф.

Меровингин и Персефона. Очень старые и хитрые программы, хозяева подпольного мира Изгнанников. Что является источником их могущества, до конца не ясно, но им служат выходцы из предыдущих версий Матрицы — могущественные вампиры, призраки, оборотни и Проводник; им принадлежат мрачный клуб Ад и красивый средневековый замок, где не действуют обычные для Матрицы законы. По словам Персефоны, когда они первый раз оказались в Матрице, у них была цель. Сейчас же, похоже, они питаются эмоциями людей и стремятся урвать как можно больше власти просто от скуки.

Безобидный на вид хозяин всего подпольного мира Матрицы.

Поцелуй или смерть — кредо Персефоны.

ГОРОД-ГЕРОЙ

Кажется, нас слишком затянул виртуальный мир, пора бы уже вернуться в реальность. Она не так уж сильно изменилась с тех пор, как машины окончательно разрушили человеческую цивилизацию. Небо все так же окутано непроницаемыми темными тучами, а большая часть поверхности планеты покрыта руинами, в которые война превратила все столицы мира.

Единственный оплот человечества, город Зион, сокрыт под толщами земной коры. Для поддержания своей жизни люди используют тепло ядра планеты и геотермальную энергию. Перманентная угроза вторжения машин наложила свой отпечаток на всю жизнь обитателей города, хотя многие из них имеют к войне весьма опосредованное отношение. Даже Доки, верхний уровень города, предназначенный для кораблей, по совместительству представляет собой первую и наиболее мощную линию обороны Зиона. Местный вариант боевых роботов APU в мирное время используется для выполнения разнообразных тяжелых работ. Население Зиона неоднородно: в нем живут как те, кто появился на свет естественным путем, так и люди, освобожденные от гнета машин. По словам Морфеуса, в основном стараются спасать детей, так как они легче воспринимают правду и проще адаптируются к новой реальности.

С внешним миром Зион связан лишь многочисленными туннелями, оставшимися от канализаций древних городов. Впрочем, из обитателей последнего города людей немногие решаются покидать это сравнительно безопасное убежище. Эти единицы вступают в экипажи кораблей, бороздящих просторы подземных туннелей, и становятся борцами за свободу человечества: их главная задача — находить людей, которые способны отвергнуть Матрицу, и предлагать им освобождение.

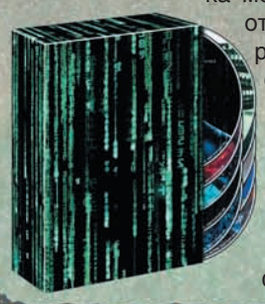
Экипаж любого корабля состоит как минимум из капитана, хотя бы одного (чаще нескольких) бойцов из числа бывших рабов Матрицы и оператора, который контролирует погружение своих товарищей в виртуальный мир, а также управляет самим кораблем.

Разумеется, машины постоянно охотятся за кораблями людей, а те защищены достаточно слабо. По сути, все вооружение корабля ограничивается малоэффективными против большинства машин автоматическими турелями и ЭМИ, отключающими всю технику в пределах действия установки, но в том числе и системы корабля, так что применять ее можно только в самых критических ситуациях.

Хорошего Избранного должно быть много.

DVD-ИЗДАНИЕ МАТРИЦЫ

В конце 2004 года в свет вышло специальное издание кинотрилогии на десяти DVD-дисках. Здесь можно найти не только три фильма, снабженные комментариями критиков и философов, но и все серии «Аниматрицы», сцены, снятые специально для компьютерной игры **Enter the Matrix**, а также огромное количество документальных фильмов и разнообразной информации, раскрывающей подробности создания «Матрицы». Единственным недостатком этого сборника можно назвать отсутствие вырезанных сцен, которые наверняка заинтересовали бы многочисленных поклонников фильмов.

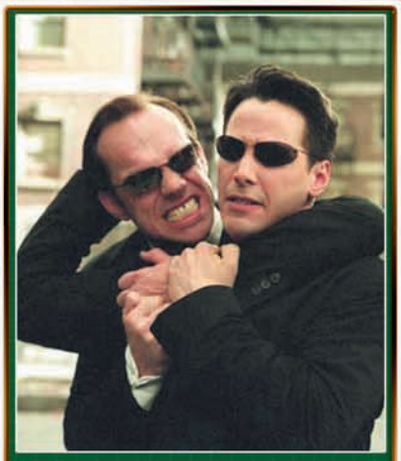


Агент Смит — визитная карточка и вирус Матрицы.

ВЛАСТЬ МАШИН

Земля принадлежит машинам, хотя главным их оплотом, как и прежде, остается древний 01. За долгие века город превратился в неприступную цитадель, к которой не рискуют приблизиться даже самые лихие капитаны Зиона. Как у машин обстоит с властью, до конца не ясно, но, судя по всему, они не сторонники либеральных и демократических идей. По крайней мере, Бог из машины, с которым Нео «вел переговоры» незадолго до своего последнего поединка со Смитом, явно мог единолично говорить от лица всего своего искусственного народа. Хотя можно предположить, что у машин существует нечто вроде единого разума, управляющего всеми «жителями» 01.

Главная боевая единица машин, наводящая страх на всех свободных людей, — Стражи, внешне похожие на летающих металлических осьминогов. Именно они патрулируют, по всей видимости, большую часть поверхности планеты и все подземные туннели и становятся главным источником опасности для кораблей Зиона. Во время штурма этого единственного оплота свободного человечества Стражи стали главной ударной силой машин. Поодиночке они сравнительно неопасны, но даже небольшая группа способна разодрать в клочки корабль людей, не говоря уж о беззащитном человеке. Очевидно, Стражи обладают некоторым интеллектом, позволяющим им искать и уничтожать Повстанцев, но в то же время они постоянно контролируются миром машин. По одной из версий, именно благодаря этому Нео, связанный с Источником, смог остановить преследующих героев Стражей.



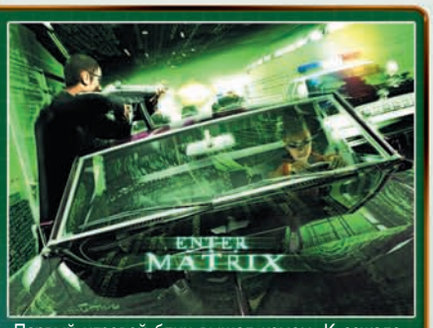
Как говорится, держи друзей близко, а врагов еще ближе.

Помимо них, мы видели Бегунов, названных так потому, что, в отличие от Стражей, они перемещаются на своих двоих. Это роботы-разведчики, умеющие менять свою форму и приспособленные для ближнего боя. Из «мирных» машин известны лишь те, что следят за сохранностью людей, подключенных к Матрице, да еще огромные буровые установки. Но и они были в свое время использованы в разрушительных целях, дабы добраться до Зиона и в очередной раз разрушить город людей.

✆ ✆ ✆

Как известно, благодаря героическому самопожертвованию Избранного, на этот раз история пошла не по заготовленному заранее машинами сценарию: им пришлось заключить с жителями Зиона непрочное перемирие и освободить всех людей, способных отринуть оковы Матрицы.

К сожалению, создав без преувеличения одну из наиболее неординарных и прославленных фантастических вселенных современности, братья Вачовски не слишком хорошо смогли развить успех: компьютерные игры оказались неудачны, а другой побочной продукции фактически и не выходило. Тем не менее «Матрица», соединившая в себе стиль и драйв, красивую картинку и философию, мифологические мотивы и самые современные идеи, заслуживает множества лестных слов в свой адрес и по праву считается одним из самых успешных киберпанковских проектов последних десятилетий.



Первый игровой блин вышел комом. К сожалению, и остальные оказались немногим лучше.

Неужели Matrix Online — единственное будущее великолепного мира?

А ЧТО ЖЕ ДАЛЬШЕ?

Как известно, концовка трилогии «Матрица» оставила вопросов не меньше, чем дала ответов. Да и Пифия своими словами о возможности новой встречи с Нео вольно или невольно подготовила почву для спекуляций о возможных продолжениях. И действительно, развитие истории последовало, но лишь в достаточно спорном формате онлайновой ролевой игры **Matrix Online**, где игроки могли принять сторону Зиона, машин или Меровингина.

Игра не снискала особенной популярности, но там произошло несколько важных событий, развивающих историю Матрицы. Основной сыр-бор разгорелся из-за поисков программного кода Нео, затем масла в огонь подлило появление странных Агентов с красными глазами, безжалостно истреблявших всех конкурентов в борьбе за виртуальные останки Избранного. Параллельно произошло небольшое восстание Изгнанников против власти Меровингина, но последний успешно расправился с бунтовщиками.

Морфеус вспомнил о своем террористическом прошлом и взялся за старое, надеясь заставить машины вернуть тело Нео. В итоге, как в старые добрые времена, на него началась настоящая охота. На этот раз бывшему капитану «Навуходоносора» не удалось выйти сухим из воды, он пал от руки таинственного Убийцы, созданного, предположительно, чтобы разрушить Матрицу. Остановить эту новую напасть стало главной задачей игроков.

Из других известных по кинотрилогии героев в Matrix Online засветились капитан Ниобе и Кид, ставший командиром корабля «Надежда Нео», но в целом — чем дальше, тем сильнее события игры отходят от того, что мы видели в фильмах.

«НАДО ЧУВСТВОВАТЬ ФЭНТЕЗИ»

БЕСЕДА С ЮЛИЕЙ АЛЕКСЕЕВОЙ

С художницей разговаривает Дмитрий Злотницкий

В последние годы фэнтези-иллюстрация в России развивается стремительно. Постоянно появляются новые художники, способные встать в один ряд с уже признанными мастерами жанра. С одной из молодых звезд этого направления, талантливой нижегородской художницей Юлией Алексеевой, мы и побеседуем сегодня.

«Времени хватает на все»

Сейчас многие начинают рисовать, не имея специального образования. А есть ли оно у вас?

Да, образование есть — к сожалению, не академическое, но все же художественное. Я закончила Нижегородское художественное училище.

И с чего началась ваша карьера профессионального художника? Как вы пришли в жанр фэнтези? Довольно необычная специализация для художницы, ведь большинство работ в этом направлении создаются мужчинами.

Карьера сразу после окончания училища и началась. Сначала работала скульптором, потом дизайнером — как раз тогда компьютер и освоила, — потом увлеклась компьютерными играми, в основном ролевыми. А вот уже после этого, когда дизайн надоел, решила вплотную заняться любимым делом — рисованием. Тут и совместились два увлечения: игры и рисование.

Жанр фэнтези — это святое (для любителя книг этого направления, средневековой музыки и РПГ). А вот насчет женского-неженского — это больная мозоль, да. К сожалению, такая градация существует. И я искренне радуюсь, когда считают, что мои работы нарисованы мужчиной. Мне не нравится, когда искусство делят на «мужское» и «женское».

«Темный дар».

«Кристалл».

Работы каких художников вдохновляли вас, когда вы начинали рисовать? Кого из своих коллег по цеху вы могли бы особо отметить?

У-у-у... Их много! Но больше всех вызывают восторг Крейг Муллинс и Джастин Свит. Просто потрясающе — все работы, что у них видела.

Наши художники сделали в последнее время большой прорыв, качество отечественных работ очень выросло! И среди наших тоже появились потрясающие авторы. Но я вам имен не скажу: вдруг обидятся те, кого не назову.

Вы оформляли две известнейшие отечественные ККИ — «Берсерк» и «Небожители». В нашей стране индустрия настольных игр только складывается. Что вы можете сказать о настолках?

Честно скажу: сама я играть в них не умею. Но знаю много ребят, которые очень увлечены ККИ. Такие игры совмещают игровой интерес и коллекционирование, поэтому, я думаю, их ждет очень радужное будущее. По крайней мере, ККИ Magic The Gathering существует уже давно и над ее оформлением работают известнейшие художники — что само по себе показатель.

Вы часто рисуете не по заказу, а просто для себя: в галереях на вашем сайте довольно много таких иллюстраций. Это не отвлекает вас от коммерческих проектов?

Есть у меня особенность, над которой уже даже подшучивают, — скорость работы. Я рисую очень быстро, поэтому времени хватает на все. Вторая особенность — ну не могу я без того, чтоб для себя порисовать, отвлечься немного.

...А особенно часто вы изображаете темных эльфов, в том числе и самого известного из них — Дриззта. Откуда такой интерес именно к этой расе?

На самом деле, трилогию о темном эльфе прочитала только прошлым летом. Привлекло многое — интересный мир (ностальгия по компьютерной игре Baldur's Gate), необычные характеры... Правда, сюжет местами пробуксовывает, начиная с третьей части. А еще темные эльфы радуют, наверное, и тем, что я немного пресытилась рисованием «наземных» эльфов.

Не раз вы изображали и драконов. Трудно ли работать с созданиями, которых, кажется, рисовал каждый художник, так или иначе пробовавший силы в фэнтези?

О да, только для «Небожителей» нарисовала пять разных драконов. Драконы — занятные существа: вроде бы и есть их описания, а каждый рисует по-своему. У меня вот на лошадь смахивают немного, никак от этого не избавлюсь.

А как вы придумываете внешность персонажам, не принадлежащим к человеческой расе?

У меня уже проявляется нехороший симптом фэнтезиста — ехать в автобусе и видеть в пассажирах орков, эльфов, воинов, магов... А может, и хороший симптом, не знаю!

Разглядеть фантастическое за пеленой обыденности — талант редкий. Однако и его, и богатое воображение можно назвать лишь необходимыми, но не достаточными для хорошего художника условиями. В чем же разница между мастером-профессионалом и тем, кто имеет все склонности к живописи, но пока только пробует свои силы на этом поприще?

«Основная проблема — слабое знание истории»

В прошлом году вы создали интернет-форум, где начинающие художники могут попросить помощи или совета. Важна ли для молодых авторов такая поддержка от опытных коллег? Помогал ли вам кто-нибудь, когда вы только начинали рисовать?

Сделать такой форум было моей давней мечтой. Нужен он, скорее, не начинающим художникам, а вообще тем, кто занимается компьютерной графикой. Основная проблема наших художников — слабое знание истории: костюмов, доспехов, быта... А фэнтези, как известно, — это сказочное средневековье. Вот и хочу, чтоб мой форум развивал, помимо обычных рубрик, еще и историческую тему. Жутко утомили «блондинки в железных трусах» — штамп фэнтезийной иллюстрации. Пытаюсь с этой тенденцией бороться.

По себе знаю, что поддержка на первом этапе очень важна. Мне очень помог форум Романа Гунявого, я «выросла» там.

Сейчас вы можете обратиться к большому количеству начинающих художников — наших читателей. Что бы вы посоветовали тем, кто мечтает зарабатывать своими рисунками? Как пробиться в эту индустрию?

Поскольку я занимаюсь компьютерной графикой, мои советы будут относиться к этой области. Конечно, прежде чем садиться за планшет, хорошо бы иметь художественное образование, уметь рисовать от руки. К сожалению, многие начинающие этого не понимают. Компьютер не рисует за нас, он инструмент, и притом намного более сложный, чем карандаш.

Тем, кто по каким-либо причинам не получил художественного образования, я советую много-много рисовать, в том числе с натуры. Желательно найти учителя. Надо очень любить свое дело, посвящать себя ему. Быстро ничего не получится, это надо понимать.

«Смотрящий в ночь» для «Берсерка».

Иллюстрации для «Небожителей»: «Повелительница драконов», «Полосатый дракончик», «Чаровница».

«Боцман — рваный чулок».

«Маг погоды» в действии: Гидрометцентр может не беспокоиться (для «Берсерка»).

«Старец Зима».

Основная ошибка начинающих компьютерных графиков в том, что, минуя этапы рисования с натуры, они начинают использовать фотографии. Это только повредит: нарастут новые ненужные ошибки, вытравить которые будет тяжело.

А вот художественные форумы очень способствуют повышению уровня. Да и заметят там, и «пробиться» в индустрию помогут. По крайней мере, таким был мой путь.

А как проходит работа над оформлением карт для настольных игр?

Обычно мне предоставляется список карт с их описанием. Но для «Берсерка» большую часть работ делала без описания: предлагала уже готовые рисунки. Так что полная свобода, подходило бы под формат карты. У «Небожителей» немного другая система, там все-таки нужно рисовать именно по разработанным описаниям.

На Западе пара лет работы над иллюстрациями для популярной настольной игры может сделать художника очень известным и востребованным. Можно ли рассчитывать на подобное в нашей стране? И вообще, как вы оцениваете перспективы отечественной фэнтези-иллюстрации?

А я даже и не знаю, что на это ответить. Известность у нас скорее виртуальная, то есть в интернете. Ну да и это хорошо.

Фэнтези, как мне кажется, еще долго будет жить (хотела сказать «вечно», но смущает помпезность этого слова). Вот только книги у нас продолжают иллюстрировать рисунками Вальехо, который и не в курсе наверняка. Надеюсь, и это постепенно изменится.

С фэнтези у вас все складывается очень неплохо, но я не нашел на вашем сайте ни одной фантастической иллюстрации. Не хотелось бы попробовать свои силы и в этом направлении?

Очень бы хотелось. Планирую освоить рисование роботов и космоса. Но все-таки фэнтези роднее.

А любите ли вы читать фантастику и фэнтези, смотреть фильмы, снятые в этих жанрах? Что могли бы выделить?

«Птица Рух» для «Берсерка».

Конечно, читала много, смотрела много. Очень люблю книги Сапковского, любимая — «Башня шутов»; Андрэ Нортон, Толкина. Порадовал фильм «Властелин Колец» — создателям удалось не испортить книгу. Художнику нужна подпитка, надо чувствовать фэнтези, погружаться в него, любить.

Стать хорошим художником-фантастом непросто: надо и технику рисования оттачивать, и атмосферу фэнтези чувствовать, и об исторических прообразах не забывать. Совмещать все это удается нашей сегодняшней гостье — именно поэтому она и востребована в фэнтези-индустрии.

«Самое творческое время»

Как проходит ваш рабочий день? Много ли времени тратите на рисование?

Рисую обычно ночами: это самое творческое время. На одну иллюстрацию иногда уходит не более трех часов,

Чай? Кофе? Кровь? «Некромант» для «Берсерка».

«Жрица вуду» — новое лицо «Небожителей».

Досье: Юлия Алексеева

Юлия Алексеева — нижегородский художник-фрилансер. Работает для коллекционных карточных игр «Берсерк» и «Небожители», а также для ряда других проектов, в том числе компьютерных. Помимо фэнтези и рисования, увлекается рыбалкой — но только летом. Посмотреть на работы Юлии вы можете на персональной страничке (***julax.ru***), а также на организованном ею форуме компьютерных художников (***cg-warrior.com***).

а порой сижу несколько недель. Работы «для себя» чаще всего создаются намного быстрее.

Часто на ваших картинах задний план проработан хуже, чем передний. Вы делаете это, чтобы сосредоточить внимание на центральном персонаже картины?

Да, наверное, мой конек — все-таки персонажи. Но сейчас я работаю над одним интересным проектом, где много внимания будет уделено именно окружающей персонажей среде.

Кроме того, ваши работы запоминаются яркими магическими эффектами: огонь, светотени... В чем секрет?

А я с натуры рисую. Шутка. Не знаю — наверное, ярко могу представить происходящее и воплотить.

«Стальной листок»: эльфы не расслабляются даже во время отдыха (для «Берсерка»).

«В горах».

В одних ваших иллюстрациях настрой грустный, порой даже мрачный, а в других, наоборот, преобладают радостные и оптимистичные мотивы. Зависит ли атмосфера будущей иллюстрации от того, с каким настроением вы подходите к ее созданию?

Вот не поверите, я очень веселый и смешливый человек. Наверное, какое-то мрачное второе «Я» прорывается. Как доктор Джекилл и мистер Хайд. А рисовать с плохим настроением я вообще не могу, ничего не получится.

Сейчас ваша профессиональная карьера пока только набирает обороты. Какие у вас планы на ближайшее будущее и какие цели вы ставите перед собой в отдаленной перспективе?

Работаю над тремя интересными игровыми проектами, но до их выхода, как всегда, все в секрете. Надеюсь, и дальше будут не менее интересные предложения.

Что бы вы могли пожелать нашим читателям — любителям фантастики и фэнтези — в заключение беседы?

Желаю верить, что есть параллельный мир, где живут прекрасные эльфы, благородные воины и мудрые драконы с янтарными глазами. Но не забывайте, что реальный мир мы создаем и украшаем сами.

Желаем Юлии Алексеевой дальнейших успехов — как в фэнтези, так и в пока неизведанной ею фантастике. Наш журнал будет внимательно следить за творчеством молодой художницы, и мы не сомневаемся, что ее великолепные работы еще не раз займут почетное место на страницах и постерах «Мира фантастики».

Иллюстрации предоставлены художницей.

ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ

Иллюстрация рисуется «с нуля» в Adobe Photoshop.

1. Стадия наброска — быстрый подмалевок с разбивкой основных тонов. Обычно делаю черно-белым для удобства.
2. Берем кисточку с параметрами *Color* и делаем намек на основные цвета.
3. Начало проработки — берем кисточку поменьше и пожестче.
4. Добавляем фон — картинка «садится» — и даем рефлексы от фона. На этой стадии удобно работать кисточками в режиме *Soft Light* — цвета будут глубже и насыщеннее.
5. Работа доводится при помощи *Levels* или *Curves* — кому как удобнее. Я еще немного поправила фильтром *Liquify*. Детальки, шрамы — и воин-дроу готов.

Светлана Карачарова

МИР GUILD WARS

ТИРИЯ, КАНТА, ЭЛОНА

То, что было взято, возвратится вновь. То, что разбито, да соединится. То, что полнит меня отчаянием, да будет уничтожено гневом моего войска.
Монах Менло

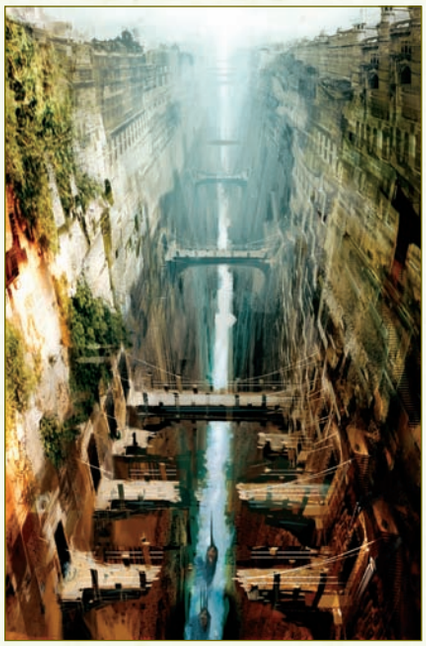
Мир Guild Wars — это мир одноименной многопользовательской онлайновой ролевой игры. Он не получил (во всяком случае, пока) литературных и каких-либо иных воплощений, кроме собственно игрового. Это мир, в котором живут и действуют исключительно виртуальные герои — как компьютерные, так и управляемые игроками. Популярность мира, тем не менее, достаточно высока: игра перешагнула трехмиллионную отметку активных подписчиков и движется дальше. Сегодня мы поговорим с вами об истории и устройстве этого любопытного мира, обратимся к его богам и трагедиям, героям и антигероям.

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Guild Wars*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** *2005 год*
- **СОЗДАТЕЛИ:** *компания ArenaNet*
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** *Многопользовательские онлайновые игры Guild Wars: Prophecies, Guild Wars: Factions, Guild Wars: Nightfall*
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** *Компьютерные игры*

Мир Guild Wars состоит из трех больших континентов: **Тирия**, **Канта** и **Элона**. Каждый из этих континентов — это отдельная часть игры: в Тирии разворачиваются события **Guild Wars: Prophecies**, в Канте — **Guild Wars: Factions**, в Элоне — **Guild Wars: Nightfall**. Те, кто давно и не понаслышке знают мир Guild Wars (а проще говоря, старые игроки), уже вдоль и поперек исходили просторы Канты и Тирии и сейчас осваивают последний материк — Элону. Главные события мира разворачиваются согласно хронологии появления континентов: сначала — Войны гильдий и нашествие Чарр в Тирии, затем — междоусобица и страшный мор в Канте, и последнее на сегодняшний момент — появление Тьмы в Элоне.

Сотворение мира: Змеи и Магия

Мир, в котором происходит действие Guild Wars (и который до сих пор не имеет собственного названия), был создан могущественными богами многие тысячи лет назад. Первой в этот мир пришла раса ***Змеиного народа***. В отличие от обычных змей, эти создания были прямоходящими и обладали своим языком и изысканной культурой. Их призвали древние боги, дабы они стали хранителями нового мира. Им предстояло стать пастырями остальных существ на время, пока боги



продолжали создавать мир. Змеи были хранителями земли и знаний — и мудрыми наставниками. Под их присмотром в мире царило равновесие. Но затем в мир пришла новая раса существ.

Не пресмыкающиеся — и не звери. Не растения — и не камни. У них не было хитиновых панцирей, чтобы защитить нежную кожу. У них не было когтей, чтобы рвать плоть. Были они наги и беззащитны, но в них горела жажда власти.

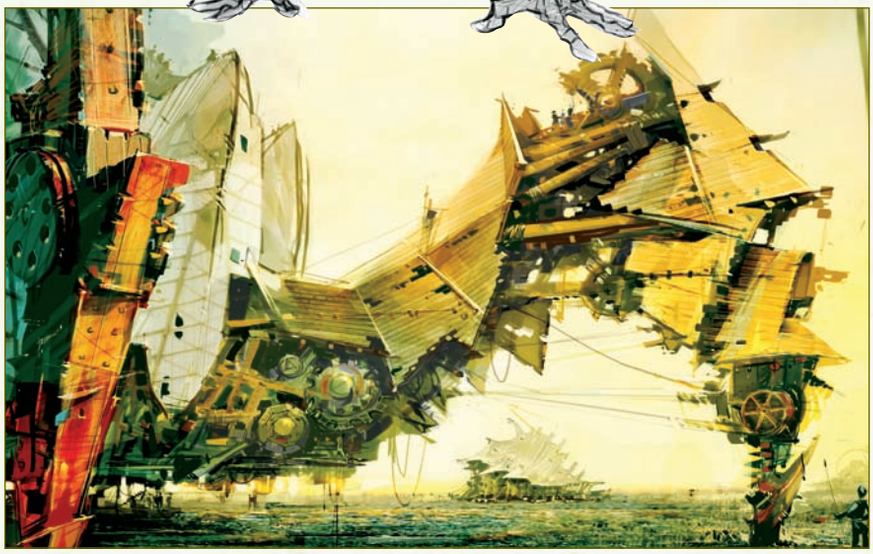
Этой новой расой стала наша раса — раса людей. Мы быстро покоряли мир. По всему континенту возникали города. Строились стены, ковалось оружие. То, чего нас лишила природа, мы создавали сами. У нас не было толстых шкур и когтей — мы делали копья и металлические доспехи. Мы открыли огонь и письменность, мы передавали знания из поколение в поколение песнями и стихами. Вскоре у нас было все, что нужно, и мы открыли охоту на прочих существ. Мы убивали животных ради забавы, выгоняли друидов из рощ и захватывали земли, которые нам не принадлежали. Мы стали повелителями мира. Мы пользовались благами, но забыли об ответственности.

Не прошло и века, как змеи, хранители мира, решили уйти. Равновесие, которое они хранили тысячелетиями, рухнуло, и его было уже не вернуть. Змеи видели, что мир изменился. Не желая сражаться, они ушли из земли людей; постепенно их влияние таяло. Для новой расы они стали существами из прошлого, населявшими лишь легенды и мифы. В конце концов память о них полностью стерлась. Змеи не исчезли — они просто были забыты.

Несмотря на то что змеи ушли, боги продолжали творить мир. Щедрые родители, они решили наделить его магией. Магия предназначалась в дар всем разумным созданиям, дабы облегчить их нелегкую жизнь и борьбу за существование. Сотворив магию, они наделили ей людей и чарр, тенгу и гномов, минотавров и импов, не обойдя ни одной расы, живущей в созданном ими мире. Но боги не учли одного: алчности их детей.

Между расами, наделенными магией, вспыхнули войны за господство над миром. Раса людей оказалась на грани исчезновения. Когда уже казалось, что все потеряно, король Дорик, предводитель людских племен, сам предпринял долгое путешествие в Арах, город богов, находившийся на полуострове Орриан. Он удостоился чести говорить с творцами и попросил у них помощи. Он умолял их остановить войны и вернуть их землям мир.

Боги вняли его мольбам и вмешались. Они забрали у народов магию и заключили ее внутри высокого камня.



Камень был расколот на пять частей: четыре равных фрагмента, содержавшие магию разных школ, и ключ, без которого четыре камня не могли вновь соединиться воедино. В каждом из четырех осколков была заключена магия одной из школ: сохранения, разрушения, агрессии и отрицания. Магия, как и раньше, существовала в мире, но сокрушающая сила четырех больше не могла быть подвластна одному магу.

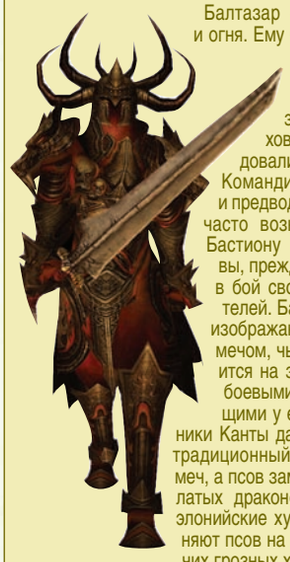
Поскольку король Дорик осмелился испросить у богов помощи, они возложили на его род бремя хранителей камней. В качестве дополнительной предосторожности они запечатали каждый камень кровью короля. Затем боги бросили камни в вулкан на южном берегу Криты (провинции Тирии)

Боги Guild Wars: Дуайна

Дуайна — богиня жизни и воздуха, первая среди прочих древних богов. Ее последователи — прежде всего монахи и элементалисты, адепты магии воздуха (а во время войны ей молится все население мира). Дуайну часто изображают молодой, высокой и изящной, парящей над землей на огромных крыльях. Кантийские художники нередко помещают ее над живыми, трепещущими душами собственных предков, а элонийские — над землей, изможденной засухой, мором или чумой.

Дервиш, принимающий облик Дуайны, воспаряет над смертными на изящных крыльях.

Боги Guild Wars: Балтазар



Балтазар — бог войны и огня. Ему часто поклоняются воины и элементалисты, хотя мир знает и монахов, которые следовали его заветам. Командиры армий и предводители гильдий часто возносят молитву Бастиону Бранной Славы, прежде чем повести в бой своих последователей. Балтазара часто изображают с огромным мечом, чье острие покоится на земле, и двумя боевыми псами, сидящими у его ног. Художники Канты дают ему в руки традиционный кантийский меч, а псов заменяют на крылатых драконов. Некоторые элонийские художники заменяют псов на львов или прочих грозных хищников.

Боги Guild Wars: Грент

Гренту поклоняются некроманты и элементалисты, адепты магии воды, карающие врагов ледяным холодом. В Канте ему поклоняются еще и убийцы, которые не берутся за опасное задание, не заручившись благословением жреца этого бога. Служение Гренту требует жертв. Путь, ведущий к его тайнам, испытывает душу не меньше, чем разум. Его последователи знают, что грань между мирами тонка; заплатив кровью и душами, можно вызвать мертвых с того света, и мир живых низвергнется в хаос.

Грента часто изображают в виде божества с телом человека и черепом длинномордого зверя (в кантийской традиции — дракона). У его ног лежат мертвецы, и на картинах кантийских художников их лица стыдливо отвращены от божества, чтобы зритель не спутал этих мертвых рабов с «живыми» духами предков.

и навеки покинули этот мир — в уверенности, что смертные не смогут использовать их чудесный дар в угоду своей алчности.

На этом заканчивается история сотворения мира Guild Wars. Далее события начинают развиваться параллельно в трех направлениях: история Тирии, история Канты и история Элоны. Они пересекаются, перекрещиваются друг с другом, переходят друг в друга (согласно хронологии появления трех континентов), но красной нитью сквозь все эти летописи проходят *войны гильдий*.

Первые войны гильдий и внешняя угроза

Первые войны гильдий прошли в **Тирии**. Именно три ее провинции — **Аскалон**, **Орр** и **Крита** — оказались вовлечены в самую гущу событий.

После того как боги заключили магию в камень, мир позабыл о бедах. Ни одна из рас не могла обрести господство над другой, и войны прекратились. Несколько сотен лет людские королевства процветали. Каждая нация создавала свои могущественные объединения, получившие названия гильдий. Именно им принадлежала истинная власть в мире. Еще оставались короли и советы, издававшие законы, но именно гильдии решали, давать этим законам ход или нет. Гильдии росли, и вскоре им стало тесно.

И вот случилось событие, положившее конец порядку. Извержение вулкана вновь извлекло пять осколков камня на поверхность и разметало их по миру. Магия, заключенная в них, давала свои всходы. И хотя Камни Крови, как их называли, так и не были объединены в один, их силы оказалось достаточно, чтобы вновь разжечь жажду власти в сердцах людей.

Началась борьба за власть, и вновь разразилась война. Но на этот раз среди людей не было единства. Гильдии сражались друг с другом за господство на континенте. Власти королей оказалось недостаточно, чтобы остановить войну, армии гильдий были многочисленнее и сильнее их собственных армий. Война между гильдиями длилась десятилетия, постоянно подогреваемая жаждой могущества и силой Камней Крови. Мирные соглашения нарушались, едва вступив в силу. Переговоры ни к чему не вели. Война унесла жизни сотен тысяч людей.

Хотя в каждой битве был победитель и был побежденный, ни одно из королевств не обрело достаточного могущества, чтобы покорить соседние. С годами богатство наций истощилось. Люди и армии устали от бесконечных сражений.

Спустя пять с лишним десятков лет война прекратилась — но это не было заслугой хитроумных дипломатов или героя-завоевателя. Война прекратилась, потому что началась другая война, куда худшая — война, объявленная людям народом Чарр. Бесчисленные полчища врагов хлынули на Аскалон, Орр и Криту с севера. Людям пришлось забыть о борьбе с соседями и встать на защиту своих границ.

Каждое королевство избрало собственную тактику защиты. Войска **Аскалона** стояли намертво: им некуда было отступать. И хотя их силы были измотаны, они заняли оборону за Великой Северной стеной. Оборона продлилась недолго: маги Чарр обрушили на них огонь и серу, уничтожив все живое на сотни миль вокруг. Эта битва получила название Пламени.

Те, кто смог выжить, до конца своих дней будут вспоминать, как магический огонь разнес Аскалон на куски. Целые города и гильдии были уничтожены в Пламени, мощь Аскалона была повержена, Чарр захватил большую часть королевства, осквернив ее своими алтарями, убивая всех, кто стоял на пути.

Когда Аскалон пал, Чарр вступили на земли провинции **Орр**. Местные жители надеялись на быструю победу над захватчиком — их армия была сильна и свежа, тогда как противник уже принял множество боев в Аскалоне. Но все эти надежды стали прахом менее чем за двенадцать часов. Орранцы не смогли сдержать натиска орд врага.

Когда поражение казалось неизбежным и вся страна лежала в руинах, тайный советник короля вызвался любой ценой истребить врагов. Он развернул один из Утраченных свитков и прочитал слова, начертанные на нем. Так наступил конец королевства Орр на вечные времена.

Почти никто не пережил то, что сейчас именуется Катаклизмом. Несмотря на то что Чарр не удалось вступить на улицы столицы Орра, немногие решились бы назвать это победой.

В результате чудовищного взрыва неприятельская армия была уничтожена, но вместе с ней ушел под воду весь полуостров. Прекрасный город Арах погиб, и над водой остались лишь почерневшие руины. Великий народ Орр стал народом живых мертвецов, там и поныне бродят души тех, кто не обрел покоя.

Война докатилась и до **Криты**. Здесь не было сильных воинов и могущественных магов, но зато был человек, наделенный силой незримых богов, — Саул Д'Алессио, глава ордена Белой Мантии. Удача то была или судьба — но войско Криты под предводительством Саула смогло отбить вторжение Чарр.

Несмотря на то что его дело увенчалось успехом, сам Саул геройски погиб на поле брани, сражаясь за свободу сограждан. Он повел свои войска вглубь вражеской территории, но попал в засаду. Весь его отряд был перебит, и сам он пал в том бою.

В конце концов люди сумели объединиться и отбили свои земли. Но уже ни одно из прежде процветавших государств не стало таким, каким оно было когда-то.

Войнами гильдий и нашествием Чарр заканчивалась предыстория игры Guild Wars: Prophecies. Дальнейшие события и детали истории мира игрок узнавал уже непосредственно на просторах Тирии и решал сам, подданным и героем какого королевства он хотел бы стать.

Боги Guild Wars: Лисса

Лисса — богини-близнецы красоты и иллюзий, покровительницы профессии месмера. Лисса носит множество масок и имеет сотни обличий. Ей истово молятся любители искусств, хотя многие страшатся ее переменчивого нрава, говоря, что за ее прекрасной внешностью скрывается глубокий омут хаоса. Лисса благоволит искусству и культуре, но гнев ее страшен. Ее последователи избирают магию иллюзий и обмана, обращая чужие заклинания себе на пользу. Ее каприз может заставить врагов вопить от бессильной злобы, а ее прекрасных последователей — вознестись на вершины блаженства.

Обычно Лиссу изображают богинями-близнецами, прелестными девами, сплетенными в вечном танце.

Пока Тирию разрывали разнообразные конфликты, на других континентах тоже не все было спокойно. Например, в **Канте** был убит 27-й император и началась Нефритовая буря, заковавшая море и сделавшая недоступными для кораблей несколько островов. Но самое, пожалуй, страшное событие в Канте — Мор, который навлек на страну чародей Сиро (предыстория игры **Guild Wars: Factions**).

Элона: новая старая история

Последнее на сегодняшний момент дополнение, **Guild Wars: Nightfall,** открывает нам новый континент мира — **Элону**, *страну Золотого Солнца*. Когда-то Элона была едина и управлялась королевской властью, но за несколько тысяч лет многое изменилось.

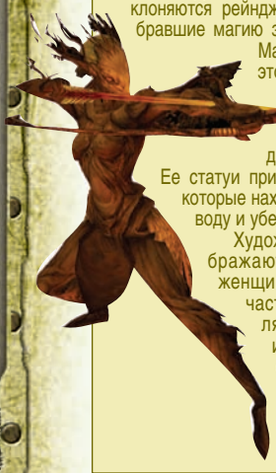
Первый известный нам крупный катаклизм в истории Элоны — так называемая *Скарабеева чума*. Эта странная болезнь, унесшая жизни тысяч жителей, пронеслась смертельным вихрем над всем континентом примерно за 500 лет до того, как в Тирии начались войны гильдий. Зараженные чумой умирали в муках: из волдырей, покрывших их тела, вылуплялись жуки. Многие считали, что чума — это проклятие, насланное неведомыми силами, но истинные причины остаются загадкой до сих пор.

После жуткой чумы, длившейся почти 4 года, на континенте наступила разруха. Погибло девять десятых населения, включая королевскую семью; закончилась **эпоха Изначальных королей**, началась **эра Великой династии**. И хотя эта эра была относительно спокойна, мир не может быть вечным — прошло чуть более 100 лет, и началась война за освободившийся трон.

Несколько претендентов объявили себя наследниками династий, чьи корни уходили вглубь к Изначальным королям, другие несли над головой знамена давно угасших царств, пытаясь воскресить идеалы и веру прошлого.

ПОДРОБНЫЙ ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ ИГРАХ
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ЧИТАЙТЕ В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ:
№4 2007
240 СТРАНИЦ
• DVD №1 — 8 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ
• DVD №2 — 5 ЧАСОВ ВИДЕО
КРУПНЫМ ПЛАНОМ
SUPREME COMMANDER
ЧТО ПЕРЕД НАМИ — НОВЫЙ ЛИДЕР СРЕДИ RTS ИЛИ АМБИЦИОЗНЫЙ ПРОЕКТ-ОДНОДНЕВКА? КАК СОВЛАДАТЬ С НЕВИДАННЫМ ДОСЕЛЕ МАСШТАБОМ БОЕВ? МОЖНО ЛИ ГОВОРИТЬ О РЕАЛИЗМЕ В ФУТУРИСТИЧЕСКОЙ ИГРЕ, И ЕСЛИ ДА, ТО КАК ИМЕННО? ВСЕ ЭТО — В РЕЦЕНЗИИ И КРУПНОМ ПЛАНЕ ОТ АЛЕКСАНДРА ЯКОВЕНКО.
ВОКРУГ ИГРЫ
КОНСОЛЬ ПРОТИВ PC: НОВЫЙ ВИТОК
БОРЬБА КОНСОЛЕЙ С PC УЖЕ ОТОШЛА БЫЛО В ПРОШЛОЕ, РЫНОК СТАБИЛИЗИРОВАЛСЯ. ТАК КАЗАЛОСЬ ЕЩЕ НЕДАВНО. ЧТО НАРУШИЛО СТАБИЛЬНОСТЬ? ОТНЮДЬ НЕ «КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ»!
КРАСНАЯ КНИГА
ЗЛОБОГЛАЗЫ
ЧТО ЕСТ НА УЖИН ЗЛОБОГЛАЗ? ЧТО РАСПОЛАГАЕТСЯ В ЕГО ЧЕРЕПНОЙ КОРОБКЕ? ЗАЧЕМ ЗЛОБОГЛАЗЫ-МАГИ УНИЧТОЖАЮТ СОБСТВЕННЫЕ ГЛАЗА? КТО ТАКИЕ ГОСПОЖА УЛЬЯ, ДРЕВНИЙ ШАР, ГЛАЗ ГЛУБИН И НАЕЗДНИК? ОБО ВСЕМ ЭТОМ — НОВАЯ СТАТЬЯ РИЧАРДА ПСМИТА.
СУДЬБА ХИТА
FALLOUT
О САМОЙ ПРОСЛАВЛЕННОЙ РОЛЕВОЙ СЕРИИ, ЕЕ ПРОШЛОМ, НАСТОЯЩЕМ И БУДУЩЕМ, ИСТОРИИ МИРА И ПРИЧИНАХ УСПЕХА — ВОСЬМИСТРАНИЧНАЯ СТАТЬЯ В РАЗДЕЛЕ «СУДЬБА ХИТА».
ВАЖНА КАЖДАЯ БУКВА

Боги Guild Wars: Меландру



Меландру — богиня земли и природы. Ей поклоняются рейнджеры и элементалисты, избравшие магию земли. Говорят, что друиды Магуума когда-то поклонялись этой богине, но ни один из них не дожил до наших дней, чтобы подтвердить или опровергнуть это. Ее статуи привлекают усталых путников, которые находят под ее ветвями чистую воду и убежище от бури.

Художники Тирии и Элоны изображают ее высокой крылатой женщиной или дриадой, нижняя часть тела которой представляет собой ствол, ветви и корни дерева. Кантийские художники вместо ствола дерева помещают богиню в расколотый кристалл из леса Эховальд.

Историки называют эту эпоху **эрой Расколотой династии**, временем, когда империи зарождались и гибли в кровавой войне.

Война привела страдающую, слабеющую страну на край пропасти. Некоторые источники утверждают, что лившаяся рекой кровь дала новую жизнь силам зла. Впрочем, другие полагают, что это силы зла, напротив, побудили людей к кровопролитию.

Наконец закончилась и Эра расколотой династии — закончилась с вполне предсказуемым итогом: отныне каждая из провинций Элоны обладает собственной властью и никто не вправе диктовать свои условия другим. Порядок же во всей стране обеспечивает Орден Солнечных Копий.

Вот она — Элона, известная нам на сегодняшний день:

Иштан. Эта островная провинция славится своим флотом, в ее портах постоянно снуют корабли из Тирии и Канты. Управляется провинция Советом, состоящим из Старейшин. Принцип управления — меритократия: высшего положения в обществе добивается тот, кто заслужил это своими подвигами и трудом на благо народа.

Курна. Самая воинственная провинция Элоны, народ которой постоянно готов к сражениям. Правители Курны — потомки великого маршала Турая Оссы, национального героя Элоны, сто лет назад вызвавшего на поединок властелина нежити Палаву Джоко и уничтожившего его. Курниане превыше всего ценят в людях преданность, верность своей стране, чувство долга и стремление к военной службе. Сила провинции — в искренней преданности ее жителей своим владыкам.

Вабби. Вотчина вельможных купцов, самая богатая и изысканная провинция Элоны. Здесь даются грандиозные балы, где вино льется рекой, а чтецы исполняют пьесы и поэмы великих мастеров, но за границами любого купеческого владения странника подстерегает опасность — разбойники и дикие звери, бич всех провинций Элоны. Управляется Вабби Великим Форумом, но по сути все бразды правления держит в своих руках богатейший из купцов. Законодательная власть хоть и демократична с виду, но деньги здесь могут решить куда больше проблем, чем сила, смелость и честность вместе взятые.

Орден Солнечных Копий — союз героев, защищающих Элону от внешних и внутренних напастей. Когда Скарабеева чума опустошила Элону, именно они спасли оставшихся жителей и уничтожили очаги болезни. Стоит разбойникам или племени дикарей обнажить оружие, стоит вспыхнуть мятежу или волнению, как воины Ордена выступают в поход, чтобы защитить родину.

Воины Ордена Солнечных Копий подчиняются только своим офицерам — маршалам Копья. Орден уважает законы всех провинций, но настаивает на полной свободе передвижения для своих войск. В прежние века каждая провинция обладала собственной стражей и могла запретить Ордену вмешиваться в свои дела; теперь же граждане Элоны знают, что нет защитников надежнее воинов Копий.

Когда новый игрок входит в мир Guild Wars: Nightfall, он становится воином Копья. Его долг — отвести любую напасть, угрожающую Элоне, рука об руку сражаться с другими героями, свершить множество самых разных подвигов во славу страны Золотого Солнца.

Хронология

- Prophecies (28 апреля 2005)
- Factions (28 апреля 2006)
- Nightfall (27 октября 2006)

●●●

Тысячу лет назад в Элоне прошла страшная битва, когда приверженцы тьмы, маргониты, заручившись поддержкой темного божества, развязали войну против почитателей истинных богов. Рушились храмы, осквернялись часовни, рекой лилась кровь. Несмотря на невероятную мощь, которой были наделены эти чудовища, люди сумели уничтожить их войско и изгнать ложного бога в мир вечных мучений.

Но вот опять появились знаки того, что падший бог вернулся в мир. Тьма вновь поднимает голову, за гранью мира живых набирает силу древнее забытое зло. Встаньте на путь героя — и пройдите этот путь до конца. И пусть истинные боги этого мира хранят вас и помогают вам.

Официальный дистрибутор на территории России, компания «Бука» в настоящее время осуществляет локализацию Guild Wars: описание всех игровых предметов, навыков, квестов переводится на русский язык. Сама игра будет по-прежнему проходить на международном сервере, но у игроков появится возможность посещать русские кварталы, общаться в игровом чате на родном языке и обращаться за помощью в русскоязычную службу поддержки.

Чертоги героев

Прежде, чем на свете появились люди, задолго до того, как возникли миры и звезды осветили ночное небо, во вселенной существовало только одно — Морок. Морок проникает повсюду, он связывает воедино всю вселенную: настоящее, прошлое, будущее. Он — первопричина добра и зла, материи и духа. Говорят, что все формы жизни, сложные или простые, родились в нем.

В сердце Морока есть место, где время не движется ни вперед, ни назад. Здесь находится прореха в ткани космоса, точка совершенного равновесия всех сил. Это место именуется Разломом, и нет места, которое не связано с ним, куда нельзя добраться отсюда. Те, кому открыты тайны путешествия по вселенной через Морок, всегда попадают в Разлом на своем пути, куда бы он ни лежал. Это Центр Вселенной.

В центре Разлома, глубоко в Мороке, высится крепостная стена, известная во всех мирах как Чертоги Героев. Это место — высшая точка, которой можно достичь после смерти. Когда герой умирает, его дух отправляется в одно из двух мест: либо оказывается похоронен с мертвым телом, навсегда плененный в гниющей плоти и зловонных костях своего трупа, или возносится к Разлому. Это происходит только с теми, чья слава достигла богов; немногие удостаиваются чести вступить в Чертоги.

Долгое время Разлом и Чертоги Героев были доступны лишь тем, кто переступил из материального мира в астральный. Это была земля Мертвых, закрытое сообщество, за членство в котором платили жизнью. Но могущественный маг Одран смог открыть порталы, ведущие в Чертоги. Он пытался сохранить эту тайну только для себя, но не смог. С тех пор непрошеные гости могут попасть на порог Чертогов, и бесконечная битва за господство над ними не прекращается ни на минуту.

Дмитрий Злотницкий

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

Каких-нибудь тридцать лет назад о вселенной «Звездных войн» знали всего несколько человек — сам Джордж Лукас и его ближайшие друзья. Все изменилось в 1977 году, когда фильм «Звездные войны: Эпизод IV» снискал мировую популярность. Сегодня самая известная в мире космическая сага имеет в активе не только шесть полнометражных блокбастеров, но и громадное количество комиксов, книг, настольных и компьютерных игр, всевозможных аксессуаров — от пластиковых фигурок до мобильных телефонов.

ВСЕ КАК ОДИН

КЛОНЫ В «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ»

Войну начали клоны эти.
Мастер Йода

Клонирование — популярная в фантастике тема, однако в большинстве книг и фильмов, как правило, рассматривается только одна из многочисленных сторон этой технологии. Другое дело — масштабная вселенная «Звездных войн», созданная многолетним трудом сотен писателей, художников, кинематографистов. Каких только клонов здесь не встретишь...

Впервые услышали мы о них от мудрого Оби-Вана Кеноби еще в «Новой надежде». Однако его скупой рассказ о Войнах клонов — единственное упоминание об интересующем нас предмете во всей Оригинальной трилогии. На протяжении полутора десятков лет между выходом Шестого эпизода и началом бурного развития «Расширенной Вселенной» клоны и все, что с ними связано, оставались для поклонников «Звездных войн» предметом домыслов и яростных споров. Тем временем в нашем мире клонирование достигло заметных успехов — и в конце девяностых авторы книг и комиксов по «Звездным войнам» уже смогли опираться на научные исследования, рассказывая нам о клонах.

Великая армия

Наиболее известные клоны «Звездных войн», конечно, были показаны в приквелах. **Армия клонов**, созданная по заказу предвидевшего войну мастера Сайфо-Диаса, навсегда изменила облик галактики.

Второй эпизод раскрывает нам тайну Камино — планеты, где живут признанные мастера биотехнологий. Клонирование стало для них насущной необходимостью и частью культуры: именно оно позволило каминоанцам, вырвавшись за границы естественного отбора, приспособиться к суровым климатическим условиям родного мира. Со временем клонодели превратили свое искусство в прибыльный бизнес. Заказ Сайфо-Диаса был оплачен графом Дуку, он же выбрал донора для клонов, хотя каминоанцы предлагали использовать генетический материал джедая. Ставший прообразом для бойцов республиканской армии последний наемник-мандалор Дженго Фетт встречался с Дуку еще до того, как тот ушел из Ордена джедаев, и произвел на графа большое впечатление.

Впрочем, будучи прекрасным воином, Фетт вряд ли стал бы хорошим солдатом — слишком сильно у него проявля-

Технопарк, точнее — технопруд Камино.

лось чувство индивидуализма. Из-за этого первые два года работы каминоанцев над грандиозным проектом пошли насмарку: первая шестерка клонов унаследовала характер оригинала и почти не поддавалась армейской подготовке. Именно поэтому в генотип Дженго внесли изменения, сделавшие большинство клонов дисциплинированными и беззаветно преданными Республике. Немногие клоны, избежавшие этой процедуры, впоследствии стали офицерами и бойцами «спецназа».

Первый бой — он трудный самый.

Чтобы убыстрить процесс создания армии, каминоанцы использовали технологию, позволявшую клонам взрослеть в два раза быстрее обычных людей. Более сильное ускорение развития грозило клонам психологической нестабильностью и даже безумием.

Клоны обучены действовать в самых разнообразных ситуациях.

Подготовкой будущих солдат занимались бывшие товарищи Дженго по оружию, поэтому часть клонов переняла повадки тренировавших их сержантов и даже приобщилась к культуре мандалоров. Таким образом, вопреки распространенному мнению, клоны Дженго были не биологическими машинами для убийства, а настоящими людьми, пусть и с искалеченной обучением и ускорением взросления жизнью. Даже исполнение рокового «приказа 66» было продиктовано отнюдь не заложенной в генокод программой, а исключительно верностью Верховному главнокомандующему. Более того, некоторые клоны посчитали это распоряжение возможной уловкой противника и позволили своим командирам-джедаям скрыться. Впечатляет еще один пример непокорности: клон по прозвищу Спар, одержимый идеей воссоздать клан боевиков-мандалоров, переметнулся на сторону Конфедерации.

Коммандер Блай, близкий друг и впоследствии один из палачей Эйлы Секуры.

У каждого из клонов был не только личный номер, по которому их знали офицеры, но и имя, известное собратьям. Хотя для стороннего наблюдателя между клонами нет никакой разницы, сами они с легкостью отличали друг друга. Со временем этой способностью овладели и многие джедаи, научившиеся видеть в своих подчиненных людей. Бойцы платили командирам ответной привязанностью: достаточно вспомнить клонов Коди и Блая, друживших со своими генералами Оби-Ваном и Эйлой Секурой. А как минимум двое солдат республиканской армии узнали, что такое любовь, и даже оставили потомство.

После окончания войны армия стала одной из главных опор Империи. Одними из первых жертв клонов пали каминоанцы, пытавшиеся создать очередную партию солдат для борьбы с тиранией Палпатина. Ускоренные в развитии, клоны быстро старели и постепенно уступали белые доспехи штурмовикам, набранным из обычных людей. Тем не менее некоторые из копий Дженго Фетта прожили довольно долго: уже во времена Восстания молодой Люк Скайуокер столкнулся с престарелым клоном на одной необитаемой планете.

Великая армия клонов — наименее моральный вариант клонирования, пример того, как живые и думающие существа могут быть превращены в инструменты войны. Более того, некоторые клоны шли на «запчасти» для своих боевых товарищей — ведь их органы обладали идеальной генетической совместимостью.

Престарелый клон, перешедший на сторону Повстанцев.

Армия клонов

Великая армия Республики делилась на две части: регулярные и особые подразделения. Во главе регулярной армии, насчитывавшей до трех миллионов клонов, стоял Верховный канцлер. Его приказы обладали приоритетом над распоряжениями джедаев, руководившими «на местах». Рыцари Ордена возглавляли боевые подразделения — начиная от армий звездных систем и заканчивая полками. А самой маленькой боевой единицей Великой армии был отряд из восьми обычных клонов и сержанта.

Особые подразделения, возглавляемые мастером Зеем, были куда меньше. Всего несколько тысяч клонов занимались такими ответственными делами, как разведка, контрразведка и борьба с терроризмом. Эти клоны «особого назначения» были самыми независимыми от вышестоящего начальства, а порой даже действовали автономно.

Уже по фильмам видно, что обмундирование клонов не было одинаковым. Дизайн доспехов сильно зависел от рода войск и условий планеты, на которой приходилось сражаться подразделению. А расцветка брони не только и не столько служила для маскировки, сколько указывала на звание клона.

Коллекция моделей «зима-лето» далекой галактики.

Кулак Вейдера

501-ый легион — легендарное боевое подразделение, снискавшее славу во время Войн клонов. В него входили выращенные на Корусканте клоны — элита, которую отправляли на самые ответственные задания. Бойцы легиона входили в состав армий, сражавшихся в важнейших боях Войн клонов.

Именно они во главе с Энакином Скайуокером отправились в Храм джедаев, чтобы уничтожить всех рыцарей и учеников. Немного позднее легионеры спасли Дарта Вейдера из ловушки на Беспине и с тех пор считались личной гвардией нового ученика Императора.

Легион заслужил мрачную славу, усмиряя восстания (первыми жертвами стали вуки) и уничтожая врагов Императора. Уровень военной подготовки в подразделении всегда оставался на высочайшем уровне. Во многом благодаря этому легионеры пережили гибель Палпатина и Гражданскую войну. Они продолжали служить идеалам Империи и через много лет после этого, хотя в легион стали принимать не только людей, но и представителей других рас.

Циник с большой дороги

Лишь один клон Дженго избежал каких-либо генетических изменений и получил шанс прожить полноценную жизнь. **Боба Фетт** был хоть и точной, без малейших изменений, но все-таки копией Дженго, однако последний относился к нему как к сыну.

Знаменитый охотник за головами в детстве...

Несмотря на идентичные исходные данные, Боба вырос не просто копией «отца», а полноценной самобытной личностью. Хотя становление обоих Феттов определяли одни и те же, видимо, заложенные матушкой-природой качества: упорство, индивидуализм и инстинкты хищника. Оба рано потеряли родителей, но если Дженго тут же оказался в окружении мандалоров и рос среди верных братьев по оружию, всегда готовых поддержать, то осиротевший Боба оказался один на один со всем криминальным миром галактики. Если помножить это на вендетту, направленную против джедаев, то становится понятно, какая судьба ждала юного Фетта. К концу Войн клонов, когда ему стукнуло тринадцать — возраст совершеннолетия у мандалоров, — Боба уже стал профессиональным охотником за головами, на счету которого уже не одно убийство.

За последующие годы его репутация укреплялась, а достижения возрастали,

...и на работе.

и даже падение в пасть сарлакка не положило конец его блестящей карьере. Вопреки всему он выбрался из утробы страшного создания, выжил и смог вернуться к своей «работе». Впоследствии дорожки Бобы, Хэна Соло и джедаев не раз пересекались, и дело обычно заканчивалось обоюдными перестрелками. Однако во время войны с йуужань-вонгами знаменитый охотник за головами спас капитану «Тысячелетнего Сокола» жизнь. Но и на этом его приключения не закончились...

Боба Фетт — прекрасный пример того, что гены, заложенные в клона при создании, могут служить только стартовым капиталом, а формирование его личности зависит в значительной степени от воспитания и жизненных условий. Но неужели клоны не могут стать ключом к вечной жизни даже в далекой галактике? Могут — но для этого требуется нечто большее, нежели биотехнологии.

Возрождение

Один из самых острых вопросов клонирования в нашем мире звучит так: если клонировать Гитлера, появится ли на Земле новый, столь же кровавый диктатор? Замените Гитлера на **Императора Палпатина** — и вы получите центральную тему комикс-трилогии «**Темная империя**», одного из первых произведений «Расширенной Вселенной».

Уже из сенатской речи Палпатина в «Мести ситхов» можно заключить, что тот создавал Империю в надежде править ей не одну сотню лет. Но как немолодой уже ситх, здоровье которого было подорвано схваткой с Мэйсом Винду, собирался прожить так долго? Авторы «Темной империи» ответили на этот вопрос задолго до Третьего эпизода: Палпатин заблаговременно подготовил целую кучу собственных клонов, и когда его «текущий» организм изнашивался, с помощью Темной стороны Силы ситх «переселялся» в новое, свежее тело.

Именно таким образом Император вернулся к жизни несколько лет спустя своей гибели в реакторе второй «Звезды смерти». В попытках снова прибрать к рукам власть над галактикой он даже сумел временно перетащить на Темную сторону Люка Скайуокера. В одной из бесед с новым учеником Палпатин признался, что ему и до Эндора случалось умирать — и возрождаться.

К несчастью для Императора, мощь Темной стороны очень быстро превращала клонированные тела в старые развалины, и ему приходилось искать все новые вместилища для своего духа. Поэтому большую часть всех трех томов «Темной империи» главные герои занимаются последовательным отстрелом и вырезанием клонов Палпатина. Последний из них банально застрелен Хэном при попытке переселиться в тело новорожденного сына Соло и принцессы Леи.

Возрожденный Император.

Император вообще был большим поклонником клонирования и использовал его весьма оригинально — например, для наказания. Незавидная участь пришлась на долю злого гения **Бевела Лемелиска**, автора нескольких образцов имперского супероружия, в том числе «Звезды смерти». После каждого провала инженера ждала мучительная смерть, «перекачка» бесценного разума в клонированное тело — и дальнейшие исследования. Окончательно Лемелиск был казнен лишь после того, как попал в руки к Новой Республике.

Пытались авторы «Расширенной Вселенной» возрождать с помощью клонирования и других героев — причем исключительно отрицательных. Выдающийся имперский полководец **адмирал Траун** под-

Говорят клоны

- «Если все мы клоны, то как вышло, что только у меня есть чувство юмора?» (RC-1262 Скорч).
- «Я не работал с джедаями прежде, но по рассказам... ожидал большего» (Альфа-17).
- «Миссия должна быть выполнена, чего бы это ни стоило» (коммандер Блай).
- «Ни вопросов, ни сомнений, ни колебаний» (коммандер Фай).
- «Рассчитываю на вас, босс. Не подведите меня» (коммандер Коди — Оби-Вану Кеноби).
- «Мы создавали новую эру. Эру мира и порядка» (неизвестный боец 501-го легиона).

Клон мастера К'Баота без зазрения совести использовал Темную сторону.

готовил клона, чтобы в случае внезапной смерти вернуться через десять лет после гибели. Но незадолго до назначенного срока цилиндр с клоном Трауна был уничтожен Люком и Марой Джейд. Кроме того, Траун использовал клонов в своих войсках, резонно предположив, что ими гораздо проще управлять, чем обычными солдатами.

Имперская чиновница Йсанне Исард тоже клонировала себя — но в итоге была вынуждена объединиться с Повстанцами, чтобы уничтожить собственную непокорную копию. Обе почти обезумели и, к счастью для всей галактики, погибли.

Вообще, клон, не ведающий о своем происхождении, — страшная вещь. Взять, например, историю одного джедая. Йорус К'Баот во времена Старой Республики отправился в экспедицию к другим галактикам — и погиб. Однако Палпатин клонировал К'Баота, и клон искренне поверил в то, что он и есть пропавший джедай. **Йоруус** (так клон произносил свое имя) стал адептом Темной стороны и через несколько лет после битвы при Эндоре присоединился к адмиралу Трауну. Он управлял сознанием трауновских солдат (среди которых также было много клонов) и даже пытался обратить ко злу Люка, Мару и Лею. Скайуокеру, кстати, тоже досталось от биотехнологов: его клон **Лююк**, выращенный из отрубленной в Пятом эпизоде руки, перемещнулся на Темную сторону, однако был уничтожен вместе с К'Баотом. Любопытно, что по первоначальной задумке *Тимоти Зана*, автора книг о Трауне, Йоруус был клоном Оби-Вана, — но однако эта идея не пришлась по нраву высокому начальству.

Можно сказать, что в далекой галактике искусство полноценного копирования личности умерло вместе с Палпатином. Все клоны, созданные для «пересадки сознания» без вмешательства этого мощнейшего адепта Темной стороны Силы, очень быстро сходили с ума и трагически погибали.

Лююк, злой клон Люка Скайуокера, убитый Марой Джейд.

Место в галактике

Впрочем, клонам в «Звездных войнах» находились и относительно мирные применения. Известна раса гуманоидных аборигенов с планеты **Кхом**, которая «заморозила» собственное развитие и воспроизводилась исключительно клонированием. Каждый кхомит исполнял ту же социальную роль, что и десятки его копий. Но даже в таком обществе эволюция смогла проторить себе дорожку: копии кхомита по имени Дорск, начиная с восемьдесят первого носителя этого имени, стали восприимчивы к Силе.

Первый роман популярнейшей серии о четверке клонов-коммандо.

В последнее время создатели «Звездных войн», похоже, отказались от идеи возрождения известного героя в виде клона. И это хорошо: «забытые» цилиндры для клонирования уже стали своеобразными «роялями в кустах» далекой галактики. Новые писатели, и в первую очередь *Карен Тревисс*, демонстрируют новый подход к клонам. Романы Тревисс посвящены боевым будням простых, на первый взгляд безликих клонов, посвятивших жизни защите Республики. Однако всякий прочитавший эти книги — или сыгравший в компьютерную игру **Republic Commando** — знает: за внешней одинаковостью клонов скрывается внутренняя индивидуальность.

А вот за рамками Войн клонов эти создания больше не появляются. За одним исключением: нас продолжают радовать новыми подробностями о похождениях Бобы Фетта. Вероятно, клонирования коснется и серия комиксов «**Наследие**», ведь в ней авторы обещали вернуться ко многим темам из истории галактики. А клоны успели оставить в ней очень заметный след.

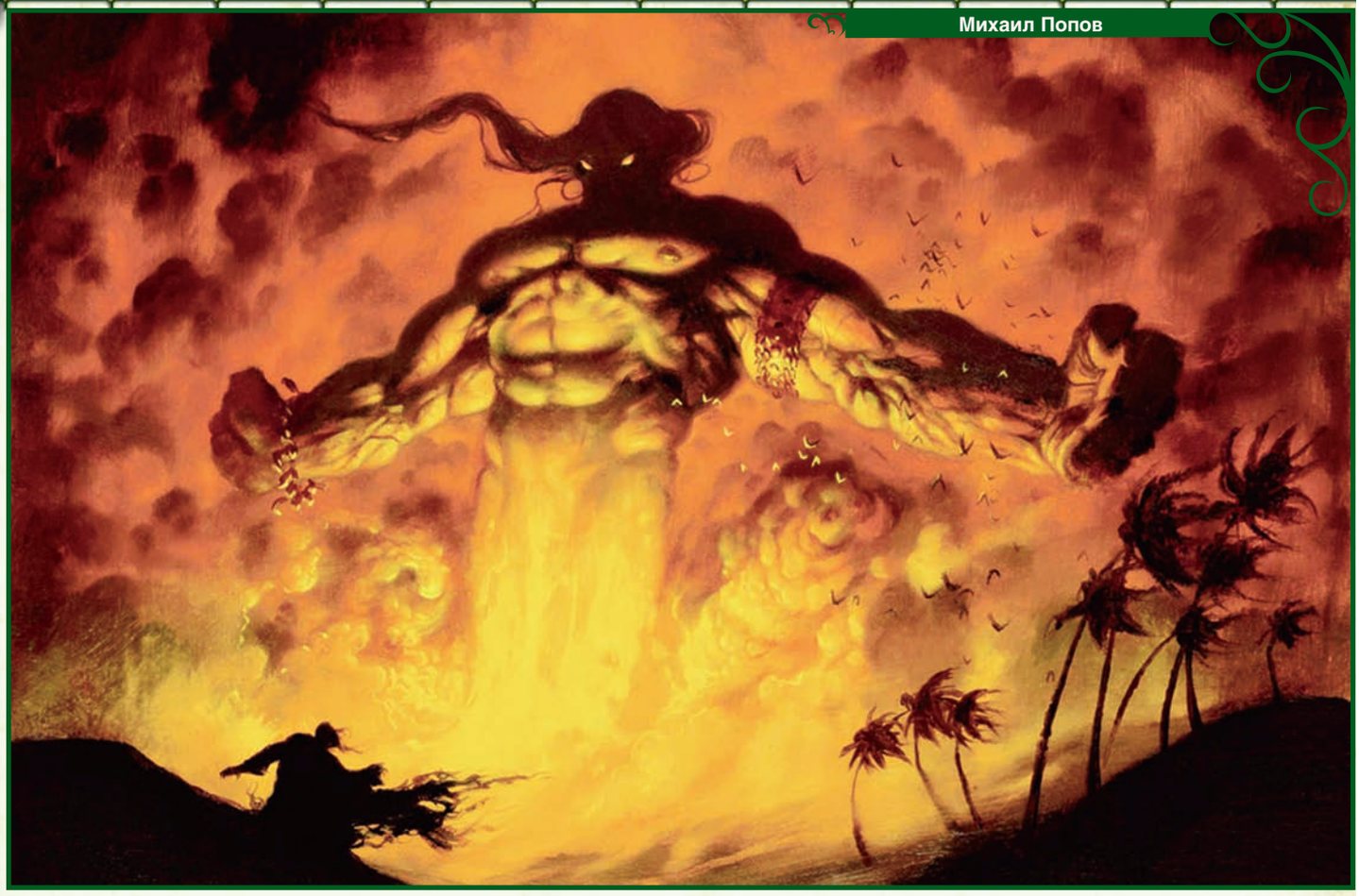
●●●

Вряд ли найдется другая фантастическая вселенная, в которой столь подробно и разнообразно была бы раскрыта интереснейшая тема клонирования. Будущее принесет нам еще немало интересных историй о клонах — ведь как новый мультсериал о Войнах клонов, так и игровое шоу о событиях между «Местью ситхов» и «Новой надеждой» вряд ли смогут обойтись без их участия.

Храм джедаев

- Эпизод III: Гуляющий по небу — 2003, №3(3)
- Фэндом «Звездных войн» в России — 2003, №3(3)
- Эпизод III: Сага заканчивается, круг замыкается — 2003, №4(4)
- Дилогия «Темный прилив» — 2003, №4(4)
- Разумные расы «Звездных войн» — 2003, №4(4)
- Проект «Войны клонов» — 2004, №1(5)
- Эпизод III: Больше машина, чем человек — 2004, №1(5)
- Компьютерные игры во вселенной «Звездных войн» — 2004, №1(5)
- Эпизод III: Размер не имеет значения — 2004, №2(6)
- Эпизод III: Рождение зла — 2004, №3(7)
- Новый орден джедаев: Литературный цикл — 2004, №3(7)
- Эпизод III: Генерал Кеноби — 2004, №4(8)
- Эпизод III: Красоты «Звездных войн» — 2004, №5(9)
- Световой меч — 2004, №5(9)
- Эпизод III: Генерал Гривус — 2004, №6(10)
- Технологии «Звездных войн» — 2004, №6(10)
- Эпизод III: Джедаи и ситхи перед лицом смерти — 2004, №7(11)
- Сила — могущественный союзник — 2004, №9(13)
- Эпизод III: Между вторым и четвертым — 2004, №9(13)
- StarCon 2004 — 2004, №10(14)
- Планеты «Звездных войн» — 2005, №3(19)
- Эпизод III: Все о «Мести ситхов» — 2005, №5(21)
- Войны клонов — 2005, №5(21)
- StarCon 2005 — 2005, №9(25)
- История «Звездных войн» — 2006, №3(31)

Михаил Попов



ТРАХ-ТИБИДОХ ДЖИННЫ

У вина достоинства, говорят, целебные,—
Я решил попробовать — бутылку взял, открыл...
Вдруг оттуда вылезло что-то непотребное:
Может быть, зеленый змий, а может — крокодил!
Владимир Высоцкий, «Песня про джинна»

Что делать, если вы однажды найдете старинную металлическую лампу? Некоторые источники утверждают, что ее нужно потереть, другие говорят, будто достаточно ее открыть. Эффект должен быть такой: из сосуда вырывается облако дыма, которое быстро сгущается и приобретает форму некоего существа — человека или животного. Дальше необходимо быть очень внимательным. Если джинн имеет благообразный вид, то можете смело переходить к трем желаниям. Если же у него красные глаза, клыки, рога и когти... Что ж, по крайней мере, вас увековечат в сказках. Страшных.

Джинны, ифриты, мариды, дэвы, гули... Пустынной нечисти в арабском фольклоре хватает с избытком, но наиболее известны именно джинны. Популярные герои сказок и безо всякого преувеличения — «официальные представители» восточного фэнтези в европейской культуре. По многочисленным просьбам наших читателей мы посвящаем сегодняшнюю статью джиннам во всех их разновидностях.

Страницы Корана

Коран, как и Библия, рассказывает о сотворении всего сущего. Однако в пятнадцатой и пятьдесят пятой суре (главе) Аллах объявляет читателям, что человек — далеко не первое его детище: «Мы сотворили человека из глины, облеченной в форму, а раньше этого Мы сотворили джиннов из знойного огня» (Аллах говорит «мы», потому что ему свойственно упоминать о себе во множественном числе).

Слово «джинн» произошло от глагола «джанна» (скрываться, закрываться). Эти существа гораздо старше самого ислама. Они появились в мифологии древних семитских племен, населявших Аравийский полуостров многие тысячи лет назад. Общие предки евреев и арабов

Первоначально джинны считались духами загробного мира.

считали, что джинны, они же «гении» — неупокоенные души их далеких пращуров (сравните с тезисом Корана о том, что джинны появились до людей), способные менять форму, становиться невидимыми и творить различные чудеса — в том числе злонамеренные.

Эти верования перекочевали в Коран без особых изменений. Ангелы были созданы из яркого света, люди — из глины, а джинны — из горячего огня. Уточнение насчет высокой температуры пламени обычно трактуется как поэтичное указание на его бездымность, то есть чистоту.

За исключением сверхъестественных способностей, джинны во всем подобны людям и, по сути, представляют собой особую волшебную расу. Они едят, пьют, спят, испытывают эмоции. Как и люди, эти существа делятся на добрых и злых. Долгое время последние были в абсолютном большинстве, но однажды джинны сумели подслушать речи Аллаха (по другой версии — Мухаммеда), после чего некоторые из них встали на путь ислама. В Коране им посвящена целая сура, где «добрые» джинны восхваляют Всевышнего:

Парящий джинн (художник Карл Критчлоу).

И среди нас есть предавшие себя Аллаху, и среди нас есть отступившие; а кто предал себя, те пошли прямым путем, а отступившие — они дрова для геенны.

Коран, сура 72 «Джинны»

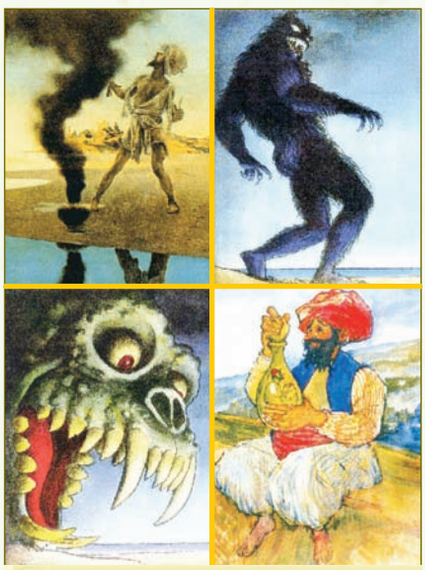
О родстве

Язычники считали, будто джинны — родственники самого Аллаха. Коран объявляет эти суеверия клеветой и дает опровержение: «*И устроили они родство между Ним и джиннами, а знают джинны, что они будут собраны (перед Аллахом для суда — прим. авт.). Хвала Аллаху, превыше Он того, что Ему приписывают они, кроме рабов Его чистых!*» (37:158—160). Более того, в семьдесят второй суре сказано, что богохульственные слухи о семейном статусе Аллаха (например, о том, что у него есть жена, сыновья и даже дочери) были пущены не язычниками, а джиннами задолго до их приобщения к исламу.

Злых джиннов, как и злых людей, Коран называет «**шайтанами**»: «*И так Мы всякому пророку устроили врагов — шайтанов из людей и джиннов*». Связь слов «шайтан» и «Сатана» наводит на мысль о том, что кто-то из джиннов вполне может считаться исламским эквивалентом Люцифера. Действительно, седьмая и восемнадцатая суры Корана сообщают феноменальный факт о родословной **Иблиса** (Сатаны).

Благословляющий джинн. Барельеф из ассирийского города Дур-Шаррукин.

Они рассказывают одну и ту же историю, как Аллах приказал ангелам поклониться Адаму. Повиновались все, кроме Иблиса, который гордо возразил: «*Я — лучше его: Ты создал меня из огня, а его создал из глины*» (7:12). Вспомним, что из огня были созданы именно джинны, и обратимся к другой суре: «*И вот Мы сказали ангелам: «Поклонитесь Адаму!». И поклонились они, кроме Иблиса. Был он из джиннов и совратился с пути Господа своего*» (17:50).

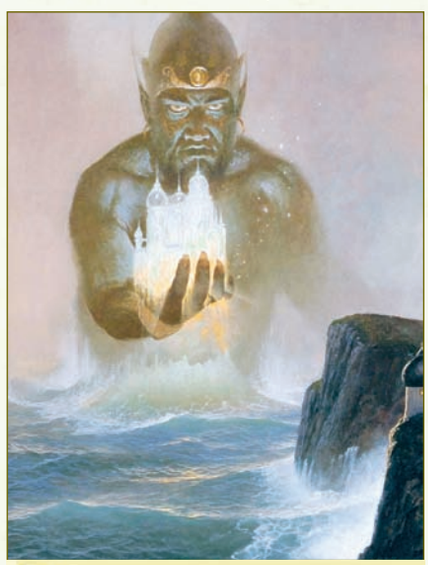


Типичный сюжет арабских сказок — освобождение злого джинна и поиски способа загнать его назад в лампу (бутылку).

Тот факт, что джинн по имени Иблис упоминается среди ангелов, говорит об его исключительно высоком статусе. Не все исламские теологи готовы поставить знак равенства между Сатаной и джинном, однако данная точка зрения стала доминирующей. Иначе говоря, старик Хоттабыч на самом деле был родственником Воланда.

О свойствах

Коран не описывает сверхъестественных умений джиннов, однако недвусмысленно дает понять, что некоторые из них крайне могущественны и способны заменить собой целое войско. Вполне возможно, что сильнейшие джинны, которых Коран называет «**ифритами**», состояли в армии царя Соломона (Сулеймана). Сура «Муравьи» рассказывает о Соломоне, спросившем, кто может максимально быстро принести ему трон царицы королевства Шеба (царицы Савской), и получившем следующий ответ: «*Сказал Ифрит из джиннов: «Я приду к тебе с ним, прежде чем ты встанешь со своего места; я ведь для этого силен и верен*».



Джинны известны как высокоскоростные строители мостов и дворцов.

Как и все сотворенные существа, джинны не бессмертны. На этот счет Коран высказывается совершенно четко: «*Всякая вещь гибнет, кроме Его лика*» (28:88) и «*Всякий, кто на ней (Земле — прим. авт.), исчезнет*» (55:26). Время жизни, отпущенное джиннам, точно не известно, однако, исходя из фольклорных традиций, можно предположить, что оно исчисляется тысячами лет.

Коран ничего не сообщает об **облике** или повадках джиннов, однако за века существования ислама накопилось немало толкований, проясняющих эти вопросы.

В своем нормальном состоянии джинны невидимы. Египетский религиовед Мухаммед Рашид Рида (1865—

Джинн среди людей, старинная иллюстрация.

1935) писал, что джинны могут стать видимыми, лишь приняв форму человека или зверя. Джабир ибн Абдулла, современник Мухаммеда, донес до нас высказывание Пророка: «*Если вы слышите лай собак или крик осла ночью, то ищите убежища у Аллаха от шайтана, потому что они видят то, чего вы не видите*».

Джинн со львом в руках (вверху), джинн в облике сокола (внизу). Барельефы из ассирийского города Дур-Шаррукин, 701—705 г.г. до н.э.

Учитывая, что злые джинны называются «шайтанами», отсюда можно сделать два вывода: первый — джинны особенно активны ночью; второй — животные могут их видеть.

Другой сподвижник Пророка, Абу-д-Арда, приводит историю, которая доказывает, что Мухаммед мог видеть джиннов — причем в их истинной форме. Однажды во время молитвы Пророк вдруг протянул руки, схватил кого-то в воздухе и проклял именем Аллаха. Позже он объяснил присутствующим, что к нему явился Иблис (он же джинн) и пытался ткнуть горящим факелом в лицо.

Хамское поведение свойственно не только Иблису. Пророк также рассказывал своим последователям, как однажды ночью к нему явился ифрит и начал плеваться, пытаясь отвлечь Мухаммеда от молитвы.

Ифрит из игры Final Fantasy 8.

Земля — воздух

Мухаммед называл три варианта проявления интересующих нас существ: джинны, которые все время летают в воздухе; джинны, существующие как змеи и собаки, и джинны земные, блуждающие около какого-то места.

Воздушные джинны — это разведчики и доносчики, подслушивающие распоряжения Аллаха и сообщающие их колдунам и чревовещателям (правда, в весьма искаженной форме). Существует предание о том, что когда на небе появляется метеор, то это значит, что ангелы опять увидели джиннов, пытающихся проникнуть на небеса, и бросили в них огненный камень.

Давным-давно джинны действительно подслушивали секреты Аллаха, но теперь охрана небес значительно усилена, так что гадалки и чревовещатели уже не получают достоверную информацию. В пятнадцатой суре Корана ангелы-светочи объясняют про свою контрразведку и камни-метеоры

Мухаммед едет в Мекку в сопровождении светочей — Джибраила, Микаила, Исрафила и Азраила. Турецкая картина 16 века.

следующее: «*Устроили Мы в небе башни и разукрасили их для смотрящих. И охранили Мы их от всякого сатаны, побиваемого камнями. А если кто украдкой подслушает, то следует за ним ясный светоч*». Даже сами джинны признают, что халява кончилась: «*И мы коснулись неба и нашли, что оно наполнено стражами могучими и светочами. И мы сидели около него на седалицах, чтобы слушать, но кто прислушивается теперь, тот находит для себя подстерегающий светоч*» (72:9).

«Джинн» — первый французский вертолет, запущенный в массовое производство (1959).

Джинны-животные часто бывают благонамеренны. Абу Саид Аль-Худри рассказывает, что Пророк предостерегал своих сподвижников от жестокости в отношении змей. В Медине, говорил он, живут джинны, принявшие ислам. Поэтому, если вы увидите в своем доме змею, следует три раза вежливо попросить ее удалиться и лишь после этого убивать, как шайтана.

Встречаются и недобрые «джинны-животные». Сподвижники Мухаммеда сообщают, что Пророк называл черную (не рыжую или коричневую, а именно черную) собаку «шайтаном» и велел мусульманам не молиться в верблюжьих загонах, потому что они (верблюды) сотворены из шайтанов.

Другие популярные исполнители трех желаний — золотая рыбка, русалочка, дьявол.

«Земные» джинны представляют собой нечто вроде демонов-искусителей. Они известны как «карин» (товарищ). К каждому человеку приставлен такой джинн, постоянно подталкивающий его к греху. Карин был даже у Мухаммеда, однако с помощью Аллаха ему удалось победить своего «товарища». Джинн перевоспитался и в дальнейшем нашептывал Пророку лишь добрые мысли.

Помимо уже упомянутых ифритов, арабский фольклор различает еще несколько **видов** джиннов.

Мариды упоминаются в «Сказках тысячи и одной ночи» как джинны, принявшие облик людей — длиннолицых, диковинного вида, с белой бородой и телом. Они живут на далеком острове и стремятся «превратить людей в ослов» — то есть буквально запрыгнуть к ним на плечи, чтобы ездить всю жизнь. Даже сам Синбад попался в лапы к такому джинну — немому старику, обвившему его шею ногами. Избавиться от него удалось лишь с помощью хитрости, опоив марида забродившим соком винограда.

И мы вошли в рощу посреди острова, и старик мочился и испражнялся у меня на плечах и не сходил с них ни днем ни ночью, а когда он хотел спать, то обвивал мне шею ногами и немного спал, а потом поднимался и бил меня.

«Тысяча и одна ночь», ночь 557

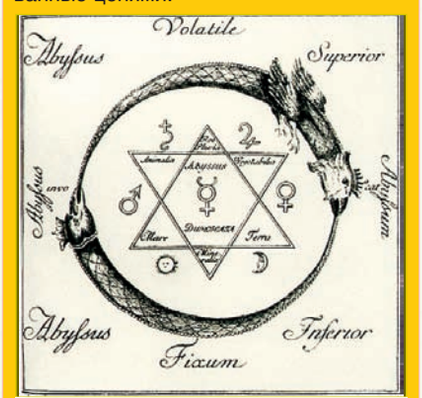
Гули (мн. число — гилян) — джинны-каннибалы, чаще всего женского пола. Мужчины-гули называются «**кутруб**». Эти джинны умеют менять свой облик, с помощью чего завлекают людей в развалины и пожирают. Кроме того, им также приписывается разрывание свежих могил. В хадисах Мухаммед учит своих последователей: «*Если явятся гилян и начнут менять форму перед вами, то читайте азан**».

Упоминается также низшая категория джиннов — **хинн**, принимающие облик черной собаки (см. джинны-животные).

* ***Призыв к молитве.*** В «Сказках тысячи и одной ночи» арабский принц пришел к развалинам — логову гуля, которая захотела накормить им своих детей, но, услышав молитву, удалилась (пятая ночь).

СОЛОМОН

Наиболее известным повелителем джиннов был царь Соломон, сын Давида (Сулейман, сын Дауда). Эту власть даровал ему сам Аллах: «*И подчинили Мы ему ветер, который течет по его повелению, легким, куда он пожелает, и шайтанов, всякого строителя и ныряльщика, и других, соединенных в цепях*» (38:36—38). Отсюда следует, что джинны Соломона могли в мановение ока возводить дворцы и доставать ему жемчуг со дна морского. Кроме того, в его власти были и злые джинны, скованные цепями.



Печать Соломона, которую он проставлял на пробках бутылок с джиннами.

Их нравы

Хотя джинны считаются если и не духами, то, по крайней мере, некими существами высшего порядка, они так же, как и люди, нуждаются в **питании**.

Хадис Ибн Масуда рассказывает о том, как однажды к Пророку пришел джинн. Мухаммед прочитал ему Коран, джинн проникся учением ислама и привел посланника Аллаха к кострищам своего народа, попросив «определить им еду». Пророк ответил: «*Вы можете брать еду с каждой кости, над которой упомянуто имя Аллаха, которая попадает в ваши руки и от ваших животных*».

Вызов огненного ифрита (художник Майкл Филлис).

Это интересно

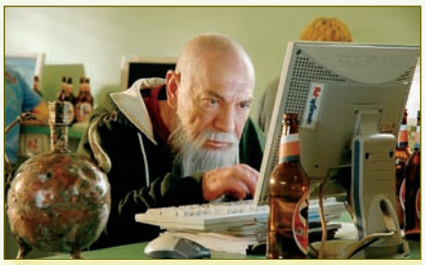
- Если Иблис — джинн, а джинны смертны, то почему Сатана до сих пор не умер? Ответ на это дает 15-я сура Корана, в которой Иблис попросил у Аллаха отсрочку смерти до дня Страшного Суда.
- По словам мистера Бобра из «Хроник Нарнии», Белая Колдунья произошла от Адама и Лилит, причем последняя была джиннией.
- В романе Нила Геймана «Американские боги» довольно нетрадиционно (в буквальном и сексуальном смысле этого слова) обыгран классический сюжет, когда человек становится джинном. По версии писателя, все джинны, живущие в Нью-Йорке, работают таксистами и носят черные очки, чтобы скрыть огненные глаза.
- В цикле «о джиннах» Василия Головачева фигурируют разумные роботы — «джинны», построенные исчезнувшей инопланетной расой гиперптеридов и способные исполнять желания хозяев. Интересно, что в книге «Кладбище джиннов» автор допускает ошибку и говорит, что джинны из земного фольклора были бессмертны.

Несмотря на огненную природу джиннов, их дети неплохо чувствуют себя в снегу (экранизация «Хроник Нарнии», 2005).

Если насчет еды джиннов все понятно, то напитки Пророком определены не были. Единственный известный факт об их питейных привычках можно почерпнуть в хадисах Ибн Умара — сподвижника Мухаммеда, приводящего слова своего учителя: «*Если кто-то из вас ест, пусть он ест правой рукой, и если он пьет, пусть пьет своей правой, ибо, поистине, шайтан ест и пьет своей левой*».

Подобно людям, джинны **двуполы**. Об этом прямо указано в Коране: «*Мужи среди них (людей — прим. авт.) прибегали к мужам среди джиннов, и они прибавили им безумия*» (72:6). Это подразумевает существование джиннов женского пола, которых арабы называют «*джиннии*». Логично предположить, что они могут вступать в интимную связь друг с другом и заводить потомство. Семейные обычаи у джиннов строгие. В сказках «Тысячи и одной ночи» ифрит сообщает, что «по нашему закону, если женщина совершила блуд, нам дозволено ее убить».

Теологи допускают возможность связи между джиннами и людьми, о чем косвенно свидетельствует пятьдесят пятая сура Корана: «*Не коснулся их (райских гурий) ни человек, ни джинн*» (55:74). Святые отцы ислама считают, что джинны могут иметь половые отношения с человеческими женщинами только в том случае, если мужья последних не упоминают имени Аллаха. Браки между джиннами и людьми строго порицаются, так как Аллах предназначил друг другу лишь жен и мужей одной сущности.



Старик Хоттабыч — 2006 (фильм }{отт@бь)ч).

Исполнители желаний

Джинны, изображаемые в современной культуре, имеют мало общего с теми, что описывались Кораном. Как правило, они действуют лишь в одном качестве и обыгрывают один-единственный сюжет — исполняют желания того, кто освободил их из лампы. Отличаться могут лишь намерения джинна (злые или добрые), а также последствия его работы (полезные или вредные). Джинны почти всегда единичны и редко описываются в качестве отдельной расы, соседствующей на Земле с людьми. Исключением являются разве что историко-художественные исследования, например — книга «**Джинны: миф и реальность**» Алмаза Мухамади, в которой делается предположение, что задолго до появления людей на нашей планете господствовала цивилизация джиннов.

Мистер Попо, джинн-садовник из аниманги Dragon Ball.

Внутреннее строение лампы Джинна («Аладдин»).

Относительно наиболее популярных в нашей стране джиннов гадать не приходится. Их двое. Первый — это старый добрый Гасан Абдуррахман ибн Хоттаб, спасенный из заточения тринадцатилетним пионером Волькой Костыльковым и попавшим в чуждую для него советскую реальность.

В то же мгновение вся комната наполнилась едким черным дымом и что-то вроде бесшумного взрыва большой силы подбросило Вольку к потолку... Волька вдруг обнаружил, что в комнате, кроме него, находится еще одно живое существо. Это был тощий и смуглый старик с бородой по пояс, в роскошной чалме, тонком белом шерстяном кафтане, обильно расшитом золотом и серебром, белоснежных шелковых шароварах и нежно-розовых сафьяновых туфлях с высоко загнутыми носками.

Лазарь Лагин, «Медный кувшин старика Хоттабыча», 1938

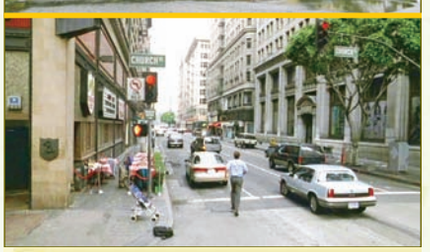
Второй знаменитейший джинн — это, собственно, Джинн — центральный персонаж мультфильмов «**Алладин**» (1992, 1994, 1996, а также сериал), полюбившийся миллионам зрителей своим шутливым волшебством, имеющим лишь три ограничения: джинн не может пробуждать любовь, убивать и воскрешать мертвых. Эксцентричного духа лампы озвучивал Робин Уильямс, причем изрядная часть приколов Джинна была его собственной импровизацией (первый фильм длился полтора часа, но к нему было записано почти 16 часов монологов Уильямса).

Аладдин забирает лампу из пещеры сокровищ («Аладдин», 1992).

У **Редьярда Киплинга** есть сказка о том, как добрый и честный джинн наказал ленивого верблюда, прилепив к нему горб. Однако подобное поведение джиннам в западной культуре не свойственно. Ведущий лейтмотив большинства историй про джиннов — «будьте осторожны в своих желаниях». Джинны играют роль зловредных жуликов, использующих неточности формулировок для выполнения желаний совсем не так, как это было запланировано людьми (мораль таких историй очевидна — ничто не дается бесплатно).

Джинния из «Секретных материалов» жила не в лампе, а в ковре.

Например, в эпизоде Je Souhaite (фр. — «Я желаю») сериала «**Секретные материалы**» Малдер сталкивается с джиннией, исполняющей традиционные три желания — правда, так, что перед их произнесением человеку стоит хоро-



Пожелав яхту, можно получить ее прямо на лужайке дома, а захотев мира во всем мире, вы останетесь одни на Земле («Секретные материалы»).

шенько подумать. Один пожелал стать невидимым — и попал под грузовик. Другой захотел вернуть брата из могилы — и тот действительно ожил, став зомби. Малдер потребовал мира во всем мире — и все население планеты, кроме него самого, исчезло.

«Человек в бутылке» — эпизод другого известного сериала «**Сумеречная зона**» — рассказывает поучительную историю одного ростовщика, получившего аж четыре желания от джинна. Как и в «Секретных материалах», последствия желаний были непредсказуемы. Захотев миллион долларов, главный герой сохранил лишь пять (остальное ушло на подарки друзьям и налоги), а пожелав стать «лидером сильной страны, и чтобы не нужно было постоянно проводить выборы», он стал Гитлером, сидящим в берлинском бункере весной 1945 года.

Джинн из фильмов серии «**Исполнитель желаний**» (1997—2002) живет в драгоценном камне и сильно смахивает на черта. Сходство это еще более усиливается благодаря тому, что он исполняет желания людей (используя неточности формулировок самым извращенным образом) в обмен на их души, которые нужны ему, чтобы открыть портал в ад.

Не джинн, а черт знает что (фильм «Исполнитель желаний»).

В «**Трилогии Бартимеуса**» Джонатана Страуда джинны обитают в параллельном людскому миру измерении — Ином Месте. Волшебник-человек, зная истинное имя духа, может вызвать его на Землю и сделать своим рабом. Джинны из книг Страуда — только одна разновидность духов. Сильнее джиннов мариды и африты, менее могущественны фолиоты и бесы. Несмотря на то, что в Ином Месте духи бессмертны, на Земле их сущность медленно истончается, поэтому им необходимо время от времени возвращаться домой.

В современной фантастике есть еще одна традиция изображения джиннов.

Вместо исполнителей желаний они играют роль охранников, причем зачастую работающих в сфере высоких технологий. К примеру, в самом начале романа «**Лабиринт отражений**» Сергея Лукьяненко дайвер Леонид штурмует виртуальный дворец корпорации «Аль-Кабар», охраняемый гигантским ифритом — зубастой и рогатой программой с мощным искусственным интеллектом. Можно предположить, что подобное сюжетное решение Сергей позаимствовал у братьев Стругацких:

Марид и дао.

Ифрит — разновидность джинна. Как правило, ифриты — это хорошо сохранившиеся дубли арабских военачальников. В институте используются М. М. Камноедовым в качестве вооруженной охраны, так как отличаются от прочих джиннов высокой дисциплинированностью. Механизм огнеметания ифритов изучен слабо и вряд ли будет когда-нибудь изучен досконально, потому что никому не нужен.

Аркадий и Борис Стругацкие, «Понедельник начинается в субботу», 1964

Ифриты сторожат ведьминский салон красоты в загробном царстве (Роджер Желязны и Роберт Шекли, «**Коль с Фаустом тебе не повезло...**»), переходят на сторону Добра и выполняют поручения перевоспитавшейся ведьмы Илит (те же авторы, «**Пьеса должна продолжаться**»), а также служат сильнейшим волшебникам:

Сосуд, в котором жила героиня Барбары Иден (популярная комедия «Я мечтаю о Джинни»), был настоящей бутылкой ликера Jim Beam.

Гигантские волны и катастрофические проливные дожди, несомненно, дело рук маридов. Огненные столбы, пожары и взрывы — работа огненных ифритов.

Анджей Сапковский, «Последнее желание»

В играх они, как правило, считаются хорошими воинами. Джинны из пятой части «**Героев магии и меча**» — не просто безголовые и безногие атлеты с огромными руками, а самые быстрые бойцы Академии Волшебства, одинаково полезные как в нападении, так и в защите. Ролевая игра **Dungeons & Dragons** может похвастаться как минимум пятью видами джиннов, принадлежащим к определенным стихиям (джинны — воздух, дао — земля, ифриты — огонь, мариды — вода, джанн — все четыре стихии), а количество различных видов джиннов в карточной игре **Magic The Gathering** приближается к полусотне, причем большинство из них принадлежат к категории «редкие».

Шапка, надвинутая глубоко на безголовую шею, огромные серьги и четыре пальца на руке — султан джиннов из «Героев Меча и Магии 5».

●●●

Фольклорные джинны прошли непростой путь. Они успели побывать духами предков, почитаемых примитивными родоплеменными религиями, особой расой огненных существ, родственниками Сатаны, людоедами, правоверными мусульманами, хитрыми исполнителями желаний, охранниками, солдатами, роботами и компьютерными программами. Однако, в любом своем качестве, джинны — это, прежде всего, волшебная сказка. Сбывшиеся мечты. Таинственные ароматы Востока, благодаря которым даже самые недобрые джинны всегда будут выглядеть заманчиво и удивительно.

Big Bang — это не только начало формирования вселенной, но и хороший способ провести время с девушкой.

Михаил ПОПОВ

Любовь — Морковь

Самые-самые... Влюбленные пары!

Тему сегодняшней статьи предложили: Александр Прытков, Мария Гринберг, Алексей Мельков, а также посетитель нашего форума под ником LightAmber.

«Любовь» — это ошибка в слове «секс».
Харлан Эллисон

Слушайте, слушайте, и не говорите, что не слышали! Прекрасной принц разыскивает таинственную незнакомку, из-за которой прошлой ночью во дворце завелись мыши-кони, ящерицы-лакеи и одна крыса-кучер, а дорога напротив парадного крыльца оказалась перекрыта гигантской тыквой. Особые примеры: по поручению злой мачехи девушка вручную рассортировала два мешка чечевицы с горохом и на этой почве сошла с ума, заявив, что она теперь находится «под крышей» у некоей крестной феи.

Слушайте, слушайте, но никому не говорите, что слышали! Прекрасный принц действительно прекрасен, но у него есть одна слабость. Каждую неделю он уходит в лес, подстреливает из лука совершенно обычную жабу и принимается целовать ее до тех пор, пока бедное животное не заговорит человеческим голосом: «Господи, когда же я сдохну?». Услышав эту ключевую фразу, принц начинает бить жабу об землю с криками: «А ну-ка, быстро превращайся в Памелу Андерсон!».

Слушайте, слушайте дальше! Прекрасный принц вовсе не собирается предлагать этой незнакомке руку, сердце и 50% государственной недвижимости. Его интересует только одно — где эта чумазая повелительница метлы и швабры достала хрустальные туфли, которые не бьются, даже если в них яростно зажигать на балу?

Про сверхпрочный хрусталь, из которого изготовлены туфли, существует очень красивая легенда. Общеизвестно, что у Белоснежки была бледная кожа, маленькие острые зубки и алые губы. Но мало кто знает, что она всю жизнь спала в гробу и боялась солнечного света. Гроб был сделан гномами из особого хрусталя — пуленепробиваемого, с ультрафиолетовым фильтром.

Однажды мимо гроба проезжал Иванушка-дурачок. Увидев падающую звезду, он загадал желание. Звезда тут же упала и вдребезги разбила хрустальный саркофаг Белоснежки. Иванушка обрадовался, поцеловал девушку, посадил ее на коня и поскакал к восходу Солнца. Однако девушка почему-то вспыхнула и превратилась в горстку золы. Иван расстроился, купил у цыган на базаре спичечный коробок с какими-то подозрительными семечками и посадил одно из них в эту золу. Но вместо обещанного продавцом «куста до небес, где живут великаны» выросла Дюймовочка, которая быстро сориентировалась в обстановке и вышла замуж за принца эльфов.

Слушайте, слушайте, и не говорите, что не слышали! После того как принц найдет хрустальные башмачки, тут же будет объявлен бал, на который уже приглашены десять самых замечательных влюбленных пар! Пусть на этом сказочном балу правит любовь — и тогда, может быть, Прекрасному принцу потребуются не только башмачки, но и их обладательница!

Изольда и Тристан

Сладкая парочка: Тристан и Изольда
Рай в шалаше: Средневековый романтический эпос
Похожие герои: Артур и Гиневра, Тесей и Ариадна

Жил да был молодой корнуэлльский принц Тристан. Однажды он сразился с могучим ирландским воином Морольтом. Встреча окончилась вничью. Мороль воткнул в Тристана отравленную стрелу, а Тристан воткнул в голову Морольта свой меч. Так как медицина в то время не могла предложить смертельно раненому принцу ничего лучше жабьих шкурок и мышиного помета, Тристан совершил наиболее разумный в данной ситуации поступок — взял лиру, сел в лодку без весел и отправился куда глаза глядят, распевая саундтрек из «Титаника». В таком виде он и приплыл к Изольде — дочери короля Ирландии, умевшей излечивать любые раны.

Из архивов ЗАГСа: Некоторое время спустя Изольда была назначена в жены королю Марку — шефу Тристана. Последний попытался доставить ее к жениху, однако Изольда, узнавшая, что Тристан стукнул Морольта мечом по голове, решила на всякий случай отравить рыцаря. Отправляясь к Марку, девушка предложила Тристану выпить на посошок. Но вместо яда или хотя бы слабительного она случайно применила что-то совсем не то. Между молодыми людьми началось такое, что средневековые барды смутились и отвлеклись от сюжета этой истории, и впоследствии разошлись в версиях относительно ее финала. Будем считать, что влюбленные жили мало, несчастливо и умерли в один день.

Почему 10 место: Одна из главных романтических пар средневековья и классический любовный треугольник, постепенно превращающийся в черный квадрат.

Тебя ранили отравленной стрелой? Куда? Яд надо отсосать! — Ну, смотри, тебя никто за язык не тянул! («Тристан и Изольда», 2002).

9 МЕСТО Харе Крисна

Есть в польской фантастике baby,
Их «Харями» нежно зовут.
Отравишь — они вдруг воскреснут
И дверь у ракеты помнут.

Живучие, как Терминатор,
Их можно вообще не кормить.
Цветы, дни рожденья, регулы —
Об этом вам лучше забыть.

Они любят доктора Криса,
И был бы плачевен исход,
Но аннигилятор нейтрино
Отлично оформил развод.

Мораль здесь предельно простая:
Дано каждой твари по паре,
Но разве возможно же, братцы,
Всю жизнь жить с единственной Харей?

Сладкая парочка: Крис и Хари (в экранизации 2002 года — Рея)
Рай в шалаше: Станислав Лем, «Солярис»
Хорошее дело браком не назовут: Брак — сообщество, состоящее из господина, госпожи и двух рабов, общей численностью в два человека (Амброз Бирс, «Словарь дьявола»)

Из архивов ЗАГСа: Когда-то давным-давно доктор физики Крис Кельвин поссорился со своей девушкой Хари — стройной, черноволосой и очень чувствительной. Он наговорил всяких гадостей, а она взяла да и отравилась.

Всю жизнь Кельвин мучился, считая, что это он убил ее. Однажды ученый отправился на планету Солярис. Местный разумный океан залез бедняге в мозги и реконструировал из его воспоминаний Хари — живую, невероятно сильную и бессмертную. Однако Крис решил, что чудо-подруга, сделанная из нейтрино, — первый шаг к резиновой женщине, и, как истинный джентльмен, попытался отправить Хари назад в ад. После нескольких воскрешений девушка начала смутно догадываться, что Крису не нужен «сэконд хэнд», и добровольно залезла в аннигилятор.

Почему 9 место: Лем дал своим героям очень удачные имена. Много лет назад Крис поступил как крыса, но это ничуть не оправдывает самоубийство истеричной Хари. Позже Солярис подарил ему идеальную женщину, однако рая в шалаше не получилось. Перефразируя известную пословицу о синице и журавле, можно сказать: «Лучше мертвая подруга в памяти, чем ее инопланетный клон в постели».

Дорогой, а это точно томограф? Почему на нем написано «Сделано в «Освенциме»?

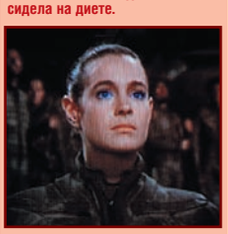
8 МЕСТО Пол чайника

Эти молодые люди нарушают основные законы физики (из-за дефицита воды они не моются, поэтому вы учуете их быстрее, чем увидите). Если бы не загар и темные волосы, то они сошли бы за скандинавов. Ребята ведут здоровый образ жизни, пьют собственную мочу и пот, закусывают их веселым порошком, дрессируют червяков и мечтают стать властелинами Галактики.

Сладкая парочка: Пол и Чани
Рай в шалаше: Вселенная «Дюны»
Что в имени твоем: Фрименское имя Пола — Узул (тайное) и Муад-Диб (явное). Полное имя Чани — Чанисихайя

Из архивов ЗАГСа: Пола Атридеса посещали видения о Чани еще в то время, когда он жил на Каладане. Перебравшись на Арракис и сбежав от злобных Харконненов в пустыню, он повстречал ее наяву. Молодые люди решили обойтись без долгих ухаживаний и практически сразу стали жить друг с другом. Пол занимался религиозным экстремизмом, а Чани, будучи опытным бойцом, защищала его от врагов. Их связь была прежде всего духовной, а потом уже земной. Когда Пол стал императором всего на свете и взял себе в «парадные» жены аристократку Ирулан, он пожелал завести наследников именно от Чани. Последняя умерла при родах, но это уже совсем другая история.

С 1984 по 2000 год Чани явно не сидела на диете.



Почему 8 место: У христиан есть Иерусалим, у мусульман Мекка, а у наркоманов — Дюна. Только здесь пятнадцатилетний мальчик может употреблять продукт жизнедеятельности личинок червей, смотреть мультики без телевизора, сожительствовать с немытой дикаркой и отзываться на кличку «Тушканчик».

7 место. Кал Л

Некоторые вопросы попросту не имеют ответов. Что было раньше — яйцо или курица? Кто появился первым — темный эльф Drizzt или инопланетянин Kal? Сколько денег заплатили производители памперсов за скрытую рекламу своих изделий в фантастике и фэнтези? Почему имена и фамилии основных друзей и врагов нашего следующего героя всегда начинаются на буквы «Л»?

Сладкая парочка: Супермен (Кал Эл) и Луис Лейн
Рай в шалаше: Вселенная DC Comics
Цитата дня: «Криптонцы получают свою силу от желтого солнца. Если Луис забеременеет от Супермена и вздумает загорать, то ребенок одним ударом пробьет ей желудок! Лишь кто-то типа Чудо-женщины способен выносить его дитя. Чтобы заниматься сексом с обычными женщинами, Супермену нужен презерватив из криптонита. Правда, это убьет его...». («Тусовщики из супермаркета»/Mallrats, 1995)

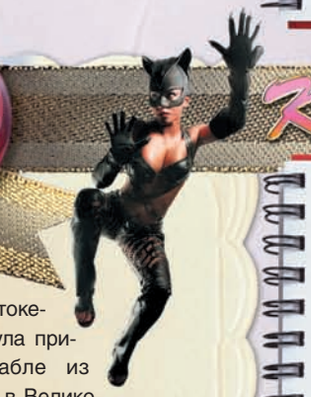
Из архивов ЗАГСа: Оба персонажа появились в первом выпуске Action Comics (июнь 1938). Уже тогда Кал Эл (журналист Кларк Кент) начал робко ухаживать за своей коллегой Луис, периодически красуясь перед ней в облике Супермена. Так возник типичный «комиксовый» любовный треугольник, встречающийся в большинстве сюжетов про супергероев с двойной жизнью (Бэтмен, Человек-паук и др.).

Семейное положение Кала и Луис до сих пор остается неопределенным. В одних историях Супермен переключается на других ЛЛ-подруг (Лана Лэнг, Лори Лемари), в других женится на Луис и отказывается от своих суперсил. У Луис даже была своя серия комиксов, однако одно можно сказать уверенно — у этих персонажей общая судьба. Друг без друга они попросту не существуют.

Ты хотела быть со мной до конца, Луис? Вот, собственно, и все. Пока!

Почему 7 место: Самая известная парочка в мире фантастики вообще и комиксов в частности. Через год они отпразднуют 70-летие своих отношений, а в 2009 на экраны должно выйти продолжение «Возвращения Супермена», где, возможно, будут расставлены точки над i в происхождении Джейсона Уайта — ребенка Луис, проявляющего подозрительно знакомые суперспособности.

6 место. Кошки-мышки

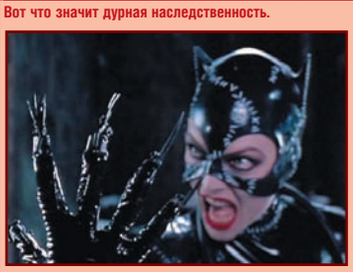


Если верить Брэму Стокеру, граф Дракула приплыл на корабле из Трансильвании в Великобританию. Наглая ложь. Вампир решил отправиться в США. Он купил билет на огромный лайнер с красивым мифологическим именем, по пути перекусал всех людей на борту, опьянел от крови, встал за штурвал и с криком «Я — Джеймс Кэмерон!» врезался в айсберг. Добравшись до США вплавь, он поклялся завязать с «красным змием» и начал творить добро в образе летучей мыши. Одной из самых известных его подружек стала девушка, которая всегда приземляется на лапы, обожает валерьянку и имеет в запасе девять жизней.

Сладкая парочка: Брюс Уэйн (Бэтмен) и Селина Кайл (Женщина-кошка)
Рай в шалаше: Вселенная DC Comics
Горбатая гора родила мышь: «Я ходил в резиновом костюме с резиновыми сосками. Можно, конечно, было бы сыграть Бэтмена в традиционной манере, но я изобразил его гомосексуалистом». (Джордж Клуни, интервью Барбаре Уолтерс, 3 марта 2006)

Из архивов ЗАГСа: Брюс Уэйн — богач, промышленник, мизантроп и плейбой. Селина Кайл — обычная стюардесса (в поздних версиях комикса — проститутка или секретарша). Оба они когда-то упали с большой высоты, ударились головами и заработали раздвоение личности. Бэтмен ловит преступников, используя высокотехнологичные гаджеты. Женщина-кошка ворует драгоценности при помощи хлыста и накладных когтей в стиле Фредди Крюгера. Бэтмен считает Женщину-кошку своим врагом, но периодически делает ей поблажки. Брюс Уэйн любит Селину Кайл, но не может смириться с ее альтер-эго. Философы называют это «единством и борьбой противоположностей», психиатры — «тяжелым случаем», а мы назовем это «фантастической парой №6».

Вот что значит дурная наследственность.



Почему 6 место: Злые языки поговаривают, что главная любовь Бэтмена — это Робин, однако среди всех его романтических самым необычными были отношения с Селиной Кайл. От любви до ненависти их отделяет один шаг кошачьей лапы и один взмах перепончатых крыльев.

5 МЕСТО

Геркифер

Сладкая парочка: Геральт и Йеннифер
Рай в шалаше: Вселенная «Ведьмака»
Метафизика нравов: «Половое общение по закону есть брак, то есть соединение двух лиц разного пола ради пожизненного обладания половыми свойствами друг друга...». (Иммануил Кант)

Автор, придумавший наших следующих героев, работал в сфере торговли, поэтому прекрасно понимал, что современной молодежи интересны только две вещи: фэнтези и порно. Мужик как в воду глядел. Его сказочный цикл, в котором едва ли не на каждой странице кто-то с кем-то делает что-то, принимает наркотики, пьет, курит и нецензурно выражается, стал настоящим бестселлером. По вполне понятным причинам, особенную славу он приобрел в России. Нравоучительные истории про доброго наркомана и циничную стерву, удочеривших маленькую боевую лесбиянку, воспитали целое поколение любителей фэнтези, а также дали нам возможность здорово сэкономить на книгах Толкина и порножурналах.

Из архивов ЗАГСа: Они познакомились из-за того, что джинн покалечил лучшего друга Геральта — Лютика и тому потребовалась квалифицированная магическая помощь. Ведьмак обратился к Йеннифер — эгоистичной чародейке с дурным характером. Последнее желание, которое Геральт загадал джинну, навсегда связало его с Йеннифер. Они редко виделись, часто ссорились, однако, в конце концов, все же обвенчались. Из-за дефектов внутренних органов, типичных для всех волшебниц, Йеннифер не могла иметь детей от Геральта, но Цири с успехом заменила им дочь.

Почему 5 место: Самые противоречивые герои самого «взрослого» фэнтези. Нездоровый образ жизни и магия — пикантное сочетание, превращающее Геральта и Йеннифер из обычных роковых любовников в нечто самобытное и запоминающееся.

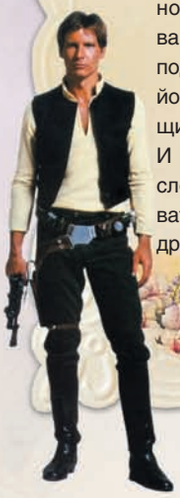
Плачь и смотри. У него глаза твои!

4 МЕСТО

Соло на лейке

Сладкая парочка: Хан и Лея
Рай в шалаше: Вселенная «Звездных войн»
Злая мудрость: Любители романтических историй бывают красивые, умные и психически нормальные. Выберите два любых варианта.

Говорят, что имя человека определяет всю его судьбу. Если перевести фамилию нашего следующего героя как «1», то есть «Первый», и прочитать имя наоборот, то мы получим наглядную иллюстрацию его образа жизни. Он — авантюрист и сорвиголова. Полная противоположность своей дисциплинированной, воспитанной и умной подруги с внешностью живой йогуртовой культуры. Но общие черты у них все же есть. И он, и она откликаются на слово из трех букв. Так что деваться некуда — надо любить друг друга.



Из архивов ЗАГСа: Хан Соло — бесшабашный парень с планеты Кореллия, успевший за свою жизнь побывать уличным попрошайкой, рабом, имперским пилотом, контрабандистом и генералом повстанцев. Лея Органа (Амидала) — дочь Анакина и Падме, сестра Люка Скайуокера, принцесса Альдераана, имперский сенатор и агент повстанцев.

Они познакомились, когда Хан с Люком вытащили ее из тюрьмы на «Звезде смерти». Первоначально молодые люди относились друг к другу холодно, однако обстоятельства вынудили Соло стать бескорыстнее, а Лея, хлебнувшая приключений, стала лучше понимать Хана. Свадьбу они сыграли не в фильмах, а в расширенной вселенной «Звездных войн». Из всего этого получилось две девочки-близняшки и мальчик Анакин (в честь деда).

Почему 4 место: Почему Хан и Лея? Потому что это было «давным-давно, в далекой-далекой галактике». Почему не Анакин и Падме? Потому что Хан и Лея появились на экранах первыми. А кто первый, тот и папа, и мама, и 4 место в нашем рейтинге.

Лукас, конечно, был далек от политики. Но почему это так похоже на Ющенко и Тимошенко в молодости?

3 МЕСТО

Борода и уши

Типичный пример мезальянса. Он — грязный нечесаный бомж в самом расцвете сил. Она — лопоухая аристократка с родословной премиум-класса и возрастом почти в три тысячи лет. Этот «М» всю жизнь ищет приключений на свою «ж», а эта «Ж» живет в лесу и доводит кукушек до хрипоты.

Сладкая парочка: Арагорн (Элессар) и Арвен Ундомиэль

Рай в шалаше: Средиземье Толкина

Это интересно: В черновиках трилогии Арагорн был хоббитом (родственником Бильбо) по имени Перегрин Боффин.

Из архивов ЗАГСа: Арвен приходится Арагорну двоюродной сестрой в 63-м поколении. Как говорится, инцест — одна из тех немногих вещей, которыми можно заниматься всей семьей. Эльфийка и потомок Исилдура встретились в Ривенделле. Арагорн сразу же понял, что Арвен — предел мечтаний любого мужчины (красивая и опытная во всех отношениях). Что особенного нашла в нем эльфийка — неясно, однако примерно тридцать лет спустя они встретились вновь и помолвились. Арвен отказалась от бессмертия, а Арагорн стал королем Арнора и Гондора. В общем, все закончилось хорошо, не считая того, что 120 лет спустя они оба умерли.

Почему 3 место: Пушкин был неправ. В одну телегу впрячь возможно коня и трепетную лань. Арагорн + Арвен = фэнтезийная любовь до гроба №3.

Милый, я должна признаться — скоро мне стукнет 3000 лет... — Е-мое, и как мы воткнем в торт столько свечек?

2 МЕСТО

Неон и тритий

Кто может рассказать о любви лучше Шекспира? Только братья, один из которых — трансгендерный мазохист, а другой зациклен на «балетных» боевых сценах. Нет повести печальнее на свете, где вместо пылкого Ромео фигурирует ходячий «генетический пазл» (китайско-гавайский англо-американец с ирландско-португальскими корнями), а Джульетта превратилась в гражданку из Канады с внешностью, типичной для ее соотечественников из сериала «Южный парк».

Сладкая парочка: Нео и Тринити

Рай в шалаше: Вселенная «Матрицы»

Злая мудрость: Архитектор не позволяет обычным людям перезагружать Матрицу. Проверьте сами — напишите reboot в русской раскладке клавиатуры

Из архивов ЗАГСа: Учитывая, что эти герои познакомились на почве хакерства, можно сказать, что их отношения начались с буквы «х». Закончились они тоже на «х» — не подумайте, что «хорошо». Гадалка нагадала Тринити, что ее возлюбленным будет некий «Зе Ван». Истолковав это по-своему, она принялась искать человека с китайскими чертами лица и вскоре вышла на Томаса Андерсена. Тот, в свою очередь, хотел узнать, что такое морфий. После визита на дискотеку он завел нужные связи, и вскоре с ним по телефону связался какой-то подозрительный чернокожий Дуремар с ассортиментом цветных пилюль.

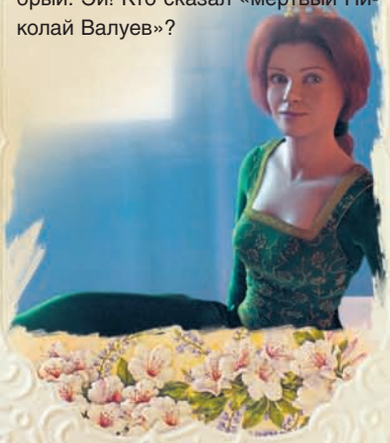
Судя по тому, как развивались отношения Нео и Тринити, в красной таблетке была «Виагра». Молодые люди быстро сошлись друг с другом. Когда Нео лежал в кресле совершенно убитый, Тринити дула ему в ухо, охлаждая мозг. Когда Тринити неудачно выпала из окна небоскреба, Нео сунул в нее руку по локоть, от чего девушка заметно оживилась. Финал у этой пьесы был соответствующий: Тринити проткнулась железкой, а Нео умер, позволив миллионам агентов Смитов овладеть собой.

Почему 2 место: Друг друга любят Тринити и Нео, но им судьба подстраивает козни. И гибель их у гробовых дверей кладет конец непримиримой розни. Их жизнь, любовь, и, сверх того, мир человечества с машинами на их могиле, на семь часов составят существо эффектной виртуальной были.

Кто на новенького? То есть на Нео...

1 место. Валуев и рубль

Буква, на которую начинается имя его супруги — знак российского *рубля*, хотя при встрече с ней лучше не вспоминать об этом, ведь вы со страху можете оговориться и вместо «ру» сказать «фу». Ее муж огромный, лысый, страшный и очень сильный. Нет, это не Николай Валуев. Вот вам еще одна подсказка — он зеленый, вонючий и очень добрый. Эй! Кто сказал «мертвый Николай Валуев»?



Сладкая парочка: Шрек (Майк Маерс) и Фиона (Кэмерон Диас)

Рай в шалаше: Анимационные фильмы серии «Шрек»

Назад в будущее: «Шрек-4» назначен на 2010 год. Относительно сюжета авторы еще не определились. Это будет либо приквел, рассказывающий о том, как Шрек поселился на болоте, либо продолжение, в котором у Шрека и Фионы родится ребенок

Из архивов ЗАГСа: Их отношения начались с подвига — Шрек спас Фиону из их лап романтической драконши, а вернее говоря — из заточения в самой высокой башне замка, окруженного рекой лавы. Поначалу зеленый увалень и принцесса невзлюбили друг друга (ведь Фиона рассчитывала, что ее освободит настоящий рыцарь), однако на обратном пути выяснилось, что под грубой шкурой Шрека скрывается настоящий романтик, а Фиона — не просто капризная принцесса, а оборотень, превращающийся ночью в огра.

Фиона (в облике огра): Ш-ш-ш, тише, Осел, я — Фиона, в этом теле!

Осел: О боже, ты сожрала принцессу!

Выяснилось, что проклятье Фионы можно снять только «первым поцелуем любви». Но когда Шрек наконец-то чмокнул принцессу у алтаря, та окончательно превратилась в огра. От такого мрачного чуда девушка пала духом и начала сокрушаться, что поцелуй должен был сделать ее красивой, однако Шрек быстро внес ясность в этот вопрос, заявив, что для *него* она теперь действительно прекрасна.

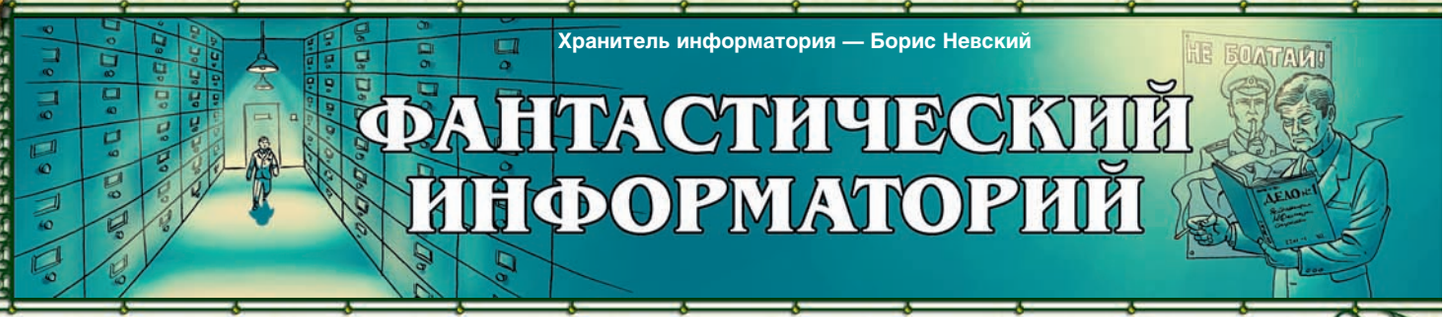
В перерыве между первой и второй частью этой истории Шреку с Ослом довелось освободить Фиону из лап призрака лорда Фаркуада, съеденного драконшей в конце первой серии (кино-аттракцион Шрек 4-D, 2003 год). Разобравшись со всеми проблемами, молодые люди поженились и жили счастливо — по крайней мере до тех пор, пока в дело не вмешалась семья принцессы.

Знакомство Шрека с ее родителями оказалось очень непростым. Тот факт, что благодаря стараниям Шрека принцесса Фиона теперь всегда будет похожа на ожившую пассажирку «Титаника», их явно не вдохновил, поэтому в качестве свадебного подарка зятю король Гарольд заказал его убийство, наняв для этого Кота в Сапогах. Кроме того, в дело вмешалась Крестная Фея, у которой были свои планы на судьбу Фионы и своего сыночка — Прекрасного Принца. Под действием ее магии Шрек ненадолго превратился в красавца-мужчину, Осел обернулся породистым скакуном, а король Гарольд стал жабой и благословил брак двух огров.

Тут, казалось бы, и сказке конец. Однако за отсутствием законного монарха власть над королевством Далеко-далеко перешла к его наследникам — Фионе и Шреку. Дворцов заманчивые своды никогда не заменят им свободы, поэтому в третьей серии супруги попытаются разыскать другого законного претендента на трон, а в их отсутствие Прекрасный Принц организует государственный переворот.

Почему 1 место: У этих ребят все по-честному, все без обмана. Обычно мужчина превращается в неопрятного ленивого огра, а женщина — в толстый глупый символ 2007 года лишь через несколько лет после свадьбы. Но Шрек с первого дня своего рождения был красив, как кактус, а Фиона продемонстрировала истинную сущность еще до бракосочетания. Честные отношения самых смешных и романтических героев самого знаменитого анимационного проекта последних лет приносят им 1 место в нашем рейтинге.

HelloМОРДА!



Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

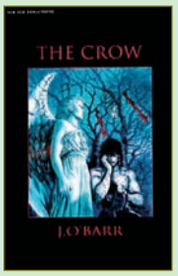
Прислать свои вопросы для нашего информатория вы можете на электронный или почтовый адрес «МФ».

ЗАПРОС

Расскажите о «Вороне». Кто автор комикса, по которому снят фильм? Сколько всего было экранизаций?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Юрий Карповский

ОТВЕТ



Создатель комикса «**Ворон**» — американец *Джеймс О'Барр*, придумавший его после трагической гибели подруги под колесами машины, которой управлял пьяный водитель. Чтобы отвлечься, О'Барр начал сочинять историю о смерти и мести, во многом навеянную поэзией Артюра Рембо и музыкой Игги Попа, The Cure и Joy Division. Комикс вышел в 1989 и быстро обрел культовый статус.

Герой комикса и его невеста подверглись нападению уличной банды. Парализованный Эрик беспомощно наблюдает, как девушку насилуют и убивают. В больнице ему видится Ворон, который убеждает героя: умерев, тот сможет отомстить. Ровно через год после смерти Эрик возрождается и преследует убийц. Герой не чувствует физической боли, однако страдает душевно.

В 1994 Алекс Пройяс экранизировал комикс. Фильм также стал культовым — во многом из-за трагической гибели исполнителя главной роли Брэндона Ли прямо в ходе съемок. Через два года вышла лента «Ворон: Город ангелов», на основе которого сделана видеоигра. Издавались новые комиксы и романы-новеллизации. Сразу на DVD вышли фильмы «Ворон: Спасение» (2000) и «Ворон: Жестокое причастие» (2005), кроме того, снят телесериал The Crow: Stairway to Heaven (1998).

ЗАПРОС

Когда-то читал роман Марка Энтони «За гранью». Недавно узнал, что это первая часть сериала. Хотелось бы знать, какие еще книги входят в цикл, издавались ли они на русском? А также о других книгах этого автора.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Анатолий Аниканов

ОТВЕТ

Американский писатель **Марк Энтони** родился в 1966 году в штате Колорадо. По образованию палеонтолог. Дебют в фантастике — роман **Kindred Spirits** (1991, в соавторстве с Эллен Порат) из сериала «Сага о Копье». Затем появились три книги из мира «Забытых королевств»: Crypt of the Shadowking (1993), Curse of the Shadowmage (1995), Escape from Undermountain (1996) и роман Tower of Doom (1994) по миру Ravenloft.

Выделиться из массы ремесленников Энтони удалось благодаря циклу «*Последняя руна*», который был выпущен на русском языке издательством «***АСТ***». В цикл входят книги «За гранью» (1998), «Цитадель огня» (1999), «Тьма остается» (2001), «Кровь тайны» (2002), «Врата зимы» (2003). Главные герои, бармен Тревис и хирург Грейс, переносятся в волшебную страну Зея, где идет борьба между людьми и полчищами Бледного Властелина Бераша. Граница между мирами рушится, и если не спасти Зею, демоническая мерзость прорвется в наш мир. В продолжениях герои путешествуют обратно на Землю, проваливаются во времени и везде сражаются с темной магией. В романе The First Stone (2004) Энтони вернулся к полюбившимся героям. Хотя Бераш повержен, возникла новая опасность, и Тревису с Грейс приходится тряхнуть стариной. Подробнее о цикле и его героях можно узнать на сайте ***thelastrune.com***.

ЗАПРОС

Очень хотелось бы узнать что-нибудь о карело-финском эпосе «Калевала», которым восхищался сам Толкин.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Virginia

ОТВЕТ

«**Калевала**» — эпос о подвигах и приключениях героев сказочной страны Калева, составленный учителем Элиасом Ленротом. Впервые опубликован в 1835 году, в 1849 вышел заметно дополненный вариант. Материалом для поэмы из 50 песен Леннроту послужили народные руны (культово-магические песни), услышанные им от крестьян Карелии и Ингрии.

Эпос открывается сказанием о сотворении земли, неба, светил и рождении главного финского героя Вэйнэмейнена. Чтобы завоевать сердце властительницы Севера, он поднимает ветер, который приносит кузнеца Ильмаринена, и тот сковывает для дамочки могучий артефакт, дающий богатство и счастье, — Сампо. Потом Вэйнэмейнен отправляется в Ад, сражается с великаном, добывает заклинания — однако все подвиги тщетны: Дева Севера выходит за Ильмаринена. Далее рассказано о похождениях мага Лемминкайнена, о любви богатыря Куллерво к собственной сестре, о похищении Сампо. Последняя руна содержит пересказ мифа о рождении Христа. Эпос переведен на 45 языков. 28 февраля в Финляндии отмечается День Калевалы.

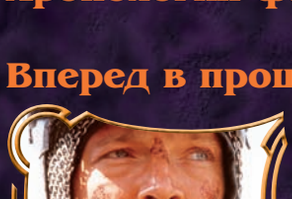
Толкин признавал, что «Калевала» стала одним из источников «Сильмариллиона». В 1966—1967 годах американский фантаст Эмиль Петайя написал фэнтези-тетралогию «Калевала». Под влиянием эпоса британец Йен Уотсон создал НФ-дилогию Books of Mana, мотивы «Калевалы» использовал Майкл Муркок. В 1959 вышел советско-финский фильм «Сампо», а в конце 2006 появился китайско-финский боевик Jade Warrior, также основанный на мотивах эпоса.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ИСТОРИЯ И МИФОЛОГИЯ, НАУКА И ТЕХНИКА

Хронология фантастики: *АПРЕЛЬ* 136

Вперед в прошлое: *СИНЯЯ БОРОДА* 137



О его зверствах ходят легенды, летописцы пытаются разукрасить его образ самыми страшными и темными красками, и каждый из нас помнит знаменитую сказку Шарля Перро. А кем на самом деле был барон Жиль де Рэ, и почему его имя окружено таким жутким ореолом? Попытаемся разобраться на страницах «МФ» вместе с Ириной Серебровой.

Если бы:
ГАЛЕРЕЯ НЕСБЫВШЕГОСЯ БУДУЩЕГО, ЧАСТЬ 3 142

Заключительная статья цикла «Как видели будущее наши бабушки и дедушки» — смотрите, читайте и удивляйтесь: подводные танки, солдаты будущего, «курица Уинстона Черчилля» и многое другое.

Арсенал: *ПРЯМЫЕ МЕЧИ* 148

Символ средневековья и фэнтези, предмет гордости настоящего героя, меч — простое, удобное и благородное оружие настоящего воина. Одноручные и полуторные мечи, бастарды и эстоки хранятся в исторических музеях, и ими же писатели вооружают своих персонажей. Подробно о мечах — в материале нашего постоянного автора Игоря Края.

Кунсткамера 152

Малоизвестные и неочевидные факты о фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

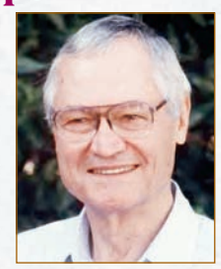
Архивы ворошил Александр Чекулаев

ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ

1 апреля

Родился **Николай Гоголь** (1809—1852), классик русской литературы, основоположник отечественного романтического фэнтези, городской сказки и «страшного рассказа» («Вечера на хуторе близ Диканьки», «Нос», «Портрет», «Вий», «Страшная месть»).

5 апреля



В 1926 году родился **Роджер Корман**, американский режиссер, сценарист и продюсер, постановщик популярных фантастических трэш-фильмов «Падение дома Эшеров», «Маска Красной смерти», «Гробница Лигейи», «День, когда наступил конец света», «Оно покорило мир», «Не с этой Земли», «Нападение крабов-монстров», «Магазинчик ужасов», «Человек с рентгеновскими глазами», «Газ-с-с!», «Франкенштейн Освобожденный». Открыл для публики таких грандов современной кинорежиссуры, как Фрэнсис Форд Коппола, Джо Данте, Джеймс Кэмерон.

7 апреля

В 1989 году на экраны вышел фантастический трэш-боевик **«Киборг»** Альберта Пьюна, зажегший звезду актера Жан-Клода Ван Дамма и ставший символом эпохи засилья дешевых экшен-опусов про андроидов.

9 апреля

В 2841 году в районе Адская Лаборатория, Нью-Нью-Йорк, появится на свет профессор Хьюберт Дж. Фарнсуорт — отдаленный потомок разносчика пиццы Филиппа Дж. Фрая из 20 века, гениальный, но совершенно чокнутый изобретатель и глава вселенской службы доставки Planet Express.

10 апреля

В 1947 году родился **Андрей Балабуха**, русский писатель и критик, автор НФ-сборника «Люди кораблей» и романа «Нептунова арфа».

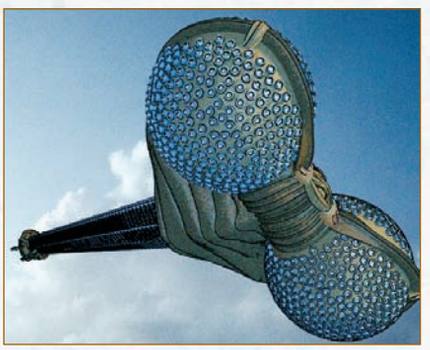
12 апреля

Родился **Александр Шалимов** (1917—1991), видный русский фантаст и ученый-геолог, автор сборников «Тайна Гремящей расщелины», «Когда молчат экраны», «Тайна Тускароры», «Охотники за динозаврами», «Цена бессмертия», «Странный мир», «Окно в бесконечность», «Возвращение последнего атланта», «Тайна атолла Мауи», «Эстафета разума», романа «Пир Валтасара».

В 1981 году в США состоялся запуск первого орбитального корабля многоразового использования по программе «спейс шаттл» — челнока **«Колумбия»**.

18 апреля

В 1997 году в Канаде начался показ одного из самых необычных фантастических сериалов в истории — **«Лексс»**, объединяющего в себе космическую оперу, сюрреалистическую притчу, черную комедию и даже эротику.



19 апреля

В 1971 году была запущена в космос первая советская орбитальная станция **«Салют-1»**.

20 апреля

В 1939 году родился **Питер С. Бигл**, американский прозаик, автор визионерских романов-фэнтези «Прекрасное и укромное местечко», «Последний единорог», «Воздушный народ», соавтор сценария мультфильма «Властелин Колец» по роману Дж. Р. Р. Толкина.

21 апреля

В 1980 году мистический туман, в котором скрывались призраки экипажа потерпевшего крушение 100 лет назад судна «Элизабет Дейн», накрыл портовый городок Антония-Бэй. Души моряков восстали со дна моря, чтобы отомстить потомкам основателей города, виновным в гибели их корабля (фильм Джона Карпентера «Туман»).

24 апреля

В 1929 году родился **Владимир Михайлов**, русский писатель и журналист, ветеран отечественной НФ, активно работающий в жанре по сей день. Автор романов «Дверь с той стороны», «Восточный конвой», «Приют ветеранов», «Заблудившийся во сне», «Вариант «И», «Тело Угрозы», а также цикла «Капитан Ульдемир» и сборников «Люди и корабли», «Черные журавли», «Ручей на Япете», «Исток». Обладатель премий «Аэлита», «Странник» и титула «Паладин фантастики».

26 апреля

В 1986 году разразилась Чернобыльская катастрофа — крупнейший ядерный катаклизм в истории после гибели Хиросимы и Нагасаки, превративший изрядный кусок территории СССР в отравленную радиацией «зону» — воплотившуюся в реальности декорацию постапокалиптических антиутопий.

29 апреля

Родился **Джек Уильямсон** (1908—2006), писатель и литературовед, грандмастер американской НФ. Автор книжного сериала «Космический легион», романов «Легион времени», «Корабль точного времени», «Темнее, чем вы думаете», «Гуманоиды», «Брат демонам, брат богам», «Семя человека», «Огненное дитя», «Взрыв жизни», «Путь в лабиринте», трилогий «Подводный город», «Звездный мальчик» (обе — с Фредериком Полом). Лауреат «Хьюго», «Небьюлы», Всемирной премии фэнтези, премий им. Джона Кэмпбелла и Брэма Стокера. Считается, что именно он ввел в обиход термины «андроид», «псионика», «терраформирование» и «генная инженерия».

30 апреля

В 2002 году начался прокат экранизации комикса «Человек-паук». Как ни странно, первой страной, где показали блокбастер Сэма Рэйми с Тоби Магуайром, Уиллемом Дэфо и Кирстен Данст, стали... Филиппины.

Ирина Сереброва

СИНЯЯ БОРОДА

ЖИЛЬ ДЕ РЭ

«Доблестнейший из рыцарей», правая рука Жанны д'Арк, преданный христианин. Черный маг, педофил и убийца детей. Все это — один и тот же человек, барон Жиль де Рэ, оставшийся в памяти потомков под именем Синяя Борода.

Страшную историю о колдуне, который за любопытство наказывал своих жен смертью, мы помним с детства. У бывшего замка Жиля де Рэ в Веррьере растут семь деревьев, отмечающих число жен Синей Бороды. А в замке Тиффож посетителям показывают комнату, где барон резал детей, и надгробный камень, под которым похоронены убитые жены. И никто не сообщает жадным до впечатлений туристам, что на самом деле Жиль де Рэ получил замок Тиффож в качестве приданого Катрин де Туар — первой и единственной жены, пережившей к тому же своего супруга...

Подлинная история Синей Бороды имеет такое же отдаленное отношение к своему литературному образу, как и в случае с преданиями о Робин Гуде, графе Сен-Жермене и Дракуле. О них мы рассказывали в прошлых номерах. Узнаем теперь, как жизнь маршала Франции соотносится со знаменитой сказкой Перро о колдуне-женоубийце.

Юность

Жиль де Лаваль барон де Рэ (осень 1404 г. — 26 октября 1440 г.) родился в одной из самых богатых и благородных семей Франции. Родители дали первенцу прекрасное воспитание, с детства заразив его редкой по тем временам любовью

Портрет из галереи маршалов Франции в Версале.

к книгам. Однако начитанность мальчика совсем не означала кроткого нрава: с оружием юный Жиль тоже управлялся лихо.

В 1415 году Жиль осиротел. Опекать одиннадцатилетнего барона де Рэ взялся дед по матери, Жан де Краон. Он нанимал лучших учителей по воинским дисциплинам, и во владениях деда Жиль мог творить буквально что угодно.

С четырнадцати лет молодой барон участвовал в стычках с англичанами, и уже тогда за ним отмечали храбрость и безрассудство. В шестнадцать дед счел Жиля достаточно взрослым для женитьбы и начал энергично устраивать его брак. Несколько выгодных партий провалились по политическим причинам: де Рэ был столь богат и знатен, что хороший брак мог поставить его выше самого короля.

Замок Жиля де Рэ в Веррьере сегодня.

Катрин де Туар была кузиной Жиля, ее обширные земли граничили с его собственными. Юный барон сделал Катрин предложение, от которого она не смогла отказаться: попросту выкрал ее на прогулке. После дедовых хлопот брак был признан законным, и жена принесла Жилю де Рэ в приданое около ста тысяч ливров в золоте и недвижимости. Это сразу сделало его богатейшим человеком во Франции и, возможно, во всей Европе. Но тихие семейные радости не были уделом Жиля.

Война

Шла Столетняя война. Жиль де Рэ набрал за свой счет большой отряд кавалеристов, поставил их под родовое знамя с черным крестом на золотом фоне и задумался, на чью сторону встать.

Вопрос был не праздный. Сильный отряд кавалерии под талантливым командованием мог кардинально поменять соотношение сил. Что и произошло, когда Жиль появился при дворе дофина Карла, некоронованного наследника французских королей.

Победа Франции и дофина была предрешена, когда ко двору явилась Орлеанская Дева — Жанна д'Арк. Для Жанны у Карла было сформировано отборное войско. Летописцы рассказывают о красоте Жанны и о сильной, но платонической любви, которую питал к ней Жиль. По личному желанию Жанны, де Рэ сам охранял ее в боях.

Венсан Кассель в роли Жиля де Рэ поймал стрелу в руку, охраняя Милу Йовович («Жанна д'Арк», 1999).

Многие писатели впоследствии представляли Жанну и Жиля как ангела и демона. Однако эта пара стоила друг друга. Оба были набожны, смелы, фанатично верили в победу Франции и считали, что мир склонится перед ними. А также... отличались жестокостью к врагам. Жанна угрожала казнью любому из мирных жителей, кого начинала подозревать в помощи англичанам. Жиля прозвали «вешателем»: такая судьба ждала любого пленника, который был не в состоянии заплатить ему выкуп. И Дева, и де Рэ жили по одному закону — закону победы, которая стоит любой крови.

Картина «Взятие Орлеана».

Самый популярный портрет Синей Бороды.

Отряд Жиля был ядром армии, с которой в 1429 году был взят Орлеан. Затем англичан выгнали из соседних провинций и, наконец, — из Реймса, где хранились королевские регалии. 17 июля 1429 года дофин стал королем Франции Карлом VII. На церемонию коронации герои вошли вместе: Жанна по правую руку дофина, барон де Рэ по левую.

После коронации барон де Рэ получает звание маршала Франции. Но во Франции растет недовольство: при дворе считают, что Жанна и ее полководцы стали слишком популярны и попросту зарываются. Маршал де Рэ стал первым советником Жанны и на военных советах резко обрывает несогласных, не считаясь со знатностью.

И вот после неудачного наступления на Париж король отзывает Жиля из армии Жанны. В мае 1430 Жанна попадает в плен. Маршал обращается к Карлу VII, но тот не намерен выкладывать огромную сумму за выкуп Орлеанской Девы, которая свое дело уже сделала... Выкупил Жанну регент Англии, чтобы передать суду в Руане. Во время суда де Рэ, единственный из сторонников Жанны, делает попытку ее освободить.

Портрет Жанны д'Арк из Парижа.

Маршал опоздал: он не успел даже подойти со своим отрядом к Руану, когда получил весть о казни Жанны.

Развлечения

После казни Жанны де Рэ вышел в отставку и удалился в свои владения. Жена с дочерью жили отдельно и не виделись с бароном по много месяцев. Орлеанская Дева стала единственной женщиной, которой удалось вызвать у Жиля горячие чувства, зато вся Бретонь зубоскалила по поводу симпатичных пажей барона.

Де Рэ вел жизнь более разгульную и богатую, чем сам король, предаваясь излишествам буквально во всем: если охрана — то в две сотни рыцарей, если стол — то с богатыми блюдами и дорогими кипрскими винами. Замки его были открыты для множества гостей, которых щедро угощали и развлекали.

Отдельного изумления заслужила у всей Франции «Орлеанская мистерия», которую заказал барон в прославление Жанны. Трубадуры написали 20500 стихов, играли около пятисот актеров, причем де Рэ исполнял роль самого себя. За каждую серию представлений барон выплачивал по 80 тысяч золотых экю — это был годовой доход среднего графства.

Но и самый полный кошелек не бездонен, чем маршал со временем обеспокоился. Передовой наукой того времени бы-

ла алхимия, так что образованность сыграла с бароном дурную шутку. Жиль резко активизировал изыскания по обращению свинца в золото. Весь первый этаж замка Тиффож переоборудуется под алхимическую лабораторию, де Рэ скупает дорогостоящие ингредиенты — акульи зубы, ртуть, мышьяк.

Где алхимия, там и черные маги.

Несколько алхимиков во главе с самим бароном упорно пытаются добыть золото из менее благородных металлов, но опыты ничего не дают. И вот появляется злой гений де Рэ — некромант Франческо Прелатти, ловко внушающий доверие к своим якобы магическим способностям.

То, чем занимался Прелатти, было по нашим понятиям шарлатанством, но по тем временам — черной магией. Он взялся вызвать для Жиля дьявола, чтобы испросить денег. Раз успешно вызванный дьявол вроде бы действительно доставил золото, но когда барон пожелал до него дотронуться с крестом в руках, все золото обратилось в пыль рыжего цвета. Единственный вывод, который сделал де Рэ, — что нечистый на этот раз обманул его, но в принципе получение денег возможно...

Чтобы покрыть расходы, барон закладывал свои земли герцогу Бретонскому. Возвращать владения герцог совсем не хотел, а Жиль был человеком, который мог раздобыть денег для выкупа не алхимией, так воинским искусством. Так что герцог Бретонский ждал лишь повода расправиться с бароном.

Некромант вызывал нечистую силу исключительно в одиночестве.

Повод представился в 1440 году. Со стороны это похоже на черный анекдот, однако поступок, приведший Жиля к позорной гибели, был совершенно в его духе. В одном из замков, отданных в заклад, управляющим стал человек герцога, священник. Слуги де Рэ, проезжая мимо замка, попросили ночлега. Управляющий отказал. Жиль, узнав об этом, пришел в ярость — ведь замок номинально принадлежал ему, никто не мог отказать в приеме его слугам! Маршал примчался, отыскал управляющего в замковой церкви, надавал зуботычин прямо у алтаря и увез с собой. Продержав некоторое время в кандалах, «чтоб знал свое место», де Рэ выпустил священника.

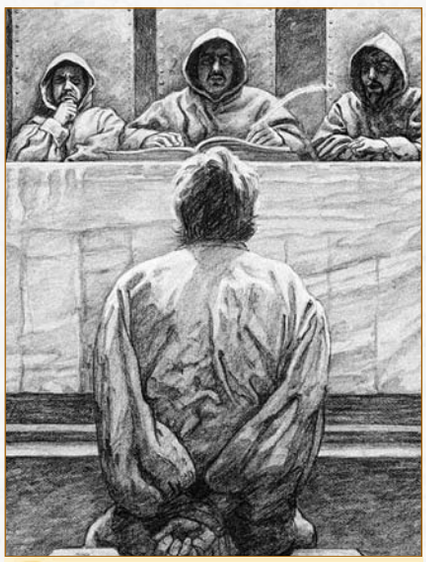
И через некоторое время получил приглашение в главный суд Бретони для рассмотрения дела об оскорблении священства. Прямолинейный маршал и не подумал увильнуть.

Обвинение

Де Рэ обвинили в ереси, алхимии, а главное — в похищении детей, которых он сам и его слуги якобы жестоко насиловали и затем приносили в жертву дьяволу. Жиля заточили в тюрьму и приступили к следствию. В успешности работы суда герцог Бретонский не сомневался — следствие едва началось, а он уже переносил межевые столбы на бывших владениях барона.

Кроме самого Жиля, следствию подверглись пятеро его слуг, ко всем применили пытки, и все дали признательные показания. Правда, в цифрах путались: называли от 140 до 800 жертв. «Звездой» следствия стал Прелатти, много и охотно рассказывавший о сношениях с дьяволом — как собственных, так и барона, который «просил для себя три великих дара: всеведения, богатства и могущества».

В качестве свидетелей о пропавших детях допросили 29 человек. Все показания носили откровенно сказочный характер: жил-был маленький мальчик, и вот он куда-то делся — по слухам, попал в замок де Рэ, где его убили. Следствие принимало даже такие нелепые обвинения, как: «Я слышал, что в замке Шамтосе нашли сундук, полный мертвых детей». То, что вокруг замков барона перекопали всю землю, но так и не обнаружили ни одного детского тела, никого не смущало.



Поначалу де Рэ держался стойко.

Когда дело наконец дошло до заслушивания самого де Рэ, он обозвал судей «разбойниками и богохульниками» и воскликнул, что «предпочел бы скорее быть повешенным, чем отвечать таким церковникам и судьям». В ответ на оскорбления Жиля отлучили от церкви. Для набожного человека, соратника Божьей Девы, это стало страшным ударом. Он тут же признал чтение книг по алхимии и постановку соответствующих опытов. Но все остальное Жиль отрицал, более того — чтобы доказать невиновность, сам предложил судьям прибегнуть к ордалии. Судьи решили ограничиться простыми пытками...

На средневековой миниатюре палачи отдыхают: признание — дело времени.

Господь рассудит

Ордалия (божий суд) в Средние века считалась самым надежным способом доказать свою правоту. Ордалия, которую проводили с помощью священников, бывала огненной и водяной. Участник божьего суда проходил испытание либо раскаленным железом, которое держал в руках или ходил по нему босиком, либо кипящей водой, в которую опускал руку. Обожженные руки или ноги забинтовывали, а на третий день повязку снимали и по состоянию ран судили о виновности или невиновности участника ордалии.

Через несколько дней Жиль де Рэ подтвердил все обвинения. Из материалов следствия можно сделать вывод, что ему дали понять: казни через сожжение все равно не избежать, но если он согласится с обвинением, то отлучение снимут. От барона требовалось лишь повторять: «Да, виновен!».

Средневековая миниатюра с изображением казни Жиля де Рэ и пособников.

Де Рэ был осужден как «еретик, вероотступник, вызыватель демонов, повинный в преступлениях и противоестественных пороках, содомии, богохульстве и осквернении неприкосновенности святой церкви». После покаяния тридцатишестилетний маршал Франции был задушен и положен на костер вместе с телами слуг. Родственникам разрешили забрать тело, прежде чем до него доберется огонь.

Прелатти, который, казалось бы, заслуживал кары по тем же самым обвинениям, благополучно отпустили. Прославившийся Прелатти стал придворным алхимиком герцога Анжуйского, но через несколько лет все-таки был казнен за подделку печати своего покровителя.

Жизнь после смерти

Со временем легенда о бароне де Рэ обрастала подробностями. Уже в хрониках современников, помимо множества убитых детей, откуда-то появились «заколотые беременные женщины», о которых на процессе и речи не было. Причиной, видимо, была известная неприязнь маршала к женскому полу. Вскоре из рассказов убитые дети пропали вовсе, зато непонятные беременные женщины превратились в умученных жен, числом, как водится в сказках, семеро, а в качестве наглядного доказательства сделки с дьяволом возникает мрачная синяя борода.

В реальности борода маршала Франции была русого цвета, но костер, на котором побывало тело, наверняка изменил ее окраску. Генри-Чарлз Ли в своей «Истории инквизиции в средние века», упоминая процесс Жиля де Рэ, пишет: «Предание рассказывает, что именно демон изменил в ярко-синий цвет бороду Жиля, которой он раньше гордился...».

Борода Венсана Касселя в фильме Бессона — русая, как и у исторического прототипа.

Спустя 250 лет сказочник Шарль Перро записал несколько историй бретонского фольклора относительно Жиля де Рэ. Одна из них содержала следующую версию приобретения синей бороды: «Мимо замка Жиля де Рэ едут граф Одон де Тремеак и его невеста Бланш де Лерминьер. Жиль (обладающий, как сказано, бородой прекрасного рыжего цвета) приглашает их к себе на обед. Но когда гости собираются уезжать, Жиль приказывает бросить графа в «каменный мешок» и предлагает Бланш стать его женой. Бланш отказывается, Жиль настаивает. Он ведет ее в церковь, где обещает ей свою душу и тело в обмен на согласие. Бланш соглашается, и в тот же миг превращается в Дьявола синего цвета. Дьявол смеется и говорит Жилю: «Теперь ты в моей власти». Он делает знак, и борода Жиля де Рэ становится синей. «Теперь ты не будешь Жилем де Лавалем, — кричит Дьявол. — Тебя будут звать Синяя Борода!».

Сказка о Синей Бороде, литературно обработанная Перро, увидела свет в 1697 году в сборнике «Сказки матушки Гусыни». И скоро весь мир узнал историю «человека, у которого водилось множество всякого добра, но, к несчастью, борода у этого человека была синяя, и эта борода придавала ему такой безобразный и грозный вид, что все девушки и женщины, бывало, как только завидят его, так давай бог поскорее ноги». Даже в первом русском издании значилось: «В Синей Бороде Перро видели иногда историческое лицо, а именно бретонского дворянина Жиля де Лаваля, маршала Рецкого, носившего прозвище Синяя Борода...».

Одним из первых иллюстраторов сказки был Гюстав Доре.

Сюжет жизни барона отразился не только в сказке о Синей Бороде, но и — куда более точно — в жанре распространенной в XIX веке готической новеллы. Популярная для жанра тема: молодой человек посвящает себя мистическим поискам, желая раскрыть тайны бытия, получить неземную мудрость и власть; в своих исканиях он сталкивается с дьяволом и подписывает с ним контракт в обмен на бессмертную душу. Но дьявол при первом удобном случае обманывает его и бросает со славой злодея. Уделом героя в таких готических новеллах неизменно становились всеобщее осуждение и позорная смерть.

Современным художникам тоже интересно записать де Рэ в детоубийцы.

Имя Жиля де Рэ в качестве маньяка Синей Бороды, убийцы женщин и детей, упоминали разные авторы готического или оккультного жанра: Роберт Блох, Артур Мейчен, Еремей Парнов... А в небольшом рассказе Кира Булычева «Синяя борода» злодеем оказывается начальник лаборатории, который демонтирует недисциплинированных биороботов.

Не так давно французские юристы вновь подняли дело и решили, что процесс был сфабрикован в однозначно корыстных целях. В 1992 году, спустя 552 года после казни, Жиль де Рэ был признан невиновным и официально реабилитирован. Но на устоявшийся образ это повлияло мало — герцог Бретонский сделал беспроигрышную ставку, когда решил превратить героя в ужаснейшего злодея. Такого рода истории всегда будут иметь успех.

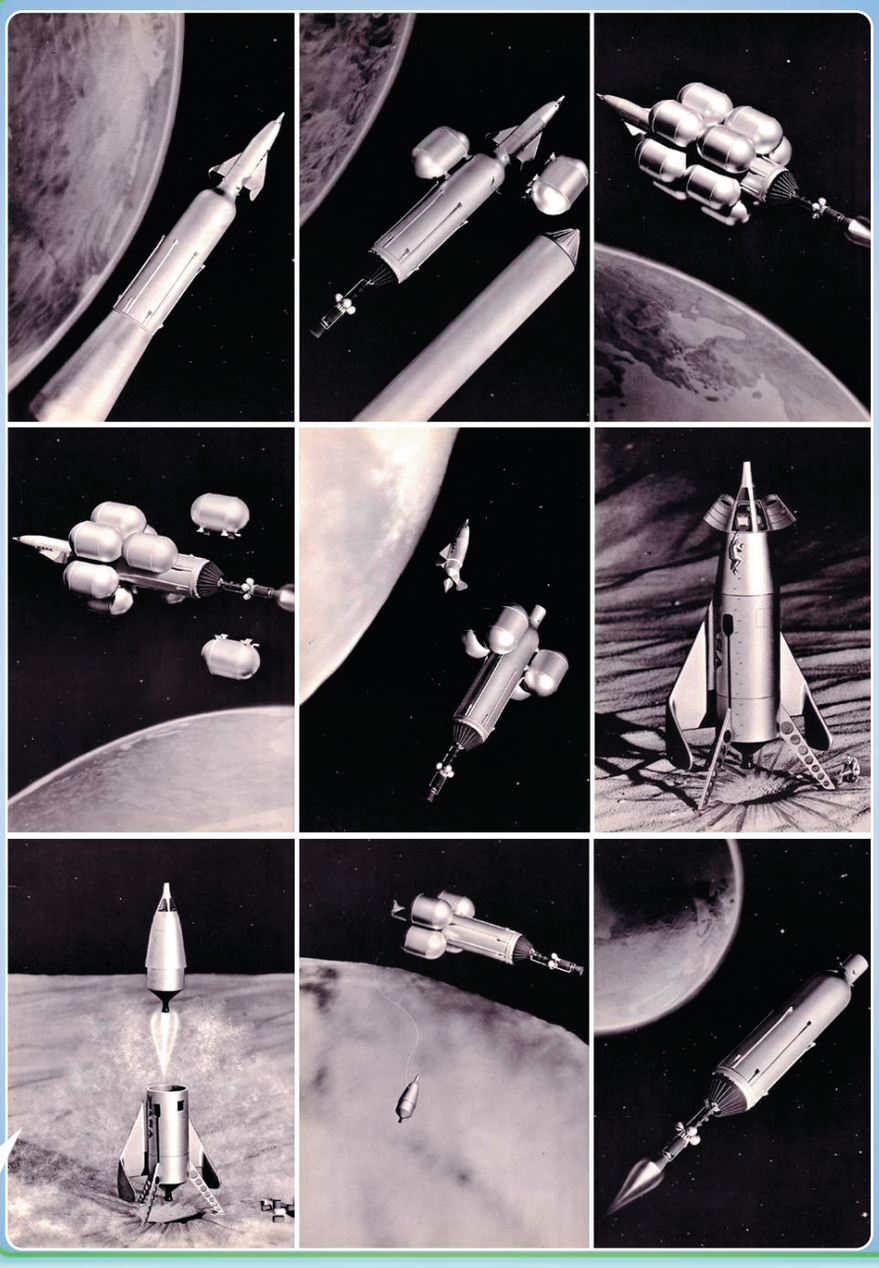
Михаил Попов

ВЗГЛЯД ИЗ ПРОШЛОГО

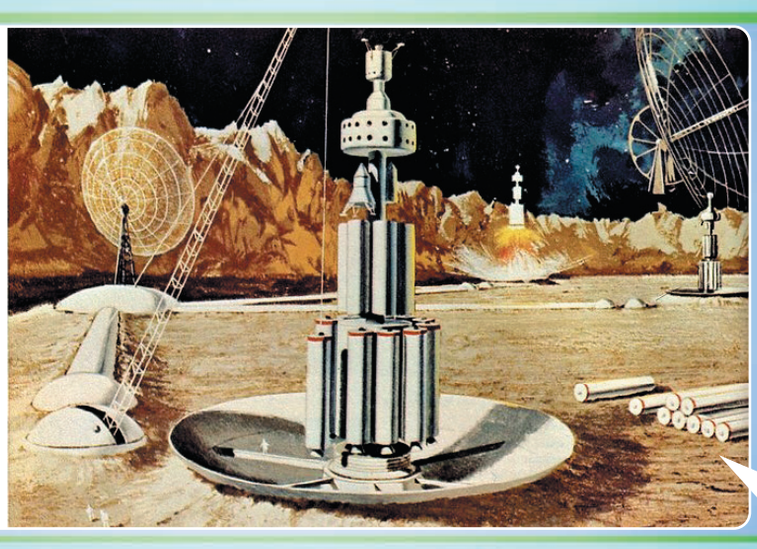
ГАЛЕРЕЯ НЕСБЫВШЕГОСЯ БУДУЩЕГО 3

Если бы я спросил у людей, чего они хотят в будущем, мне наверняка бы ответили: «Более быстрых лошадей». Генри Форд

Мы завершаем обзорную экскурсию по «галерее времени», начатую в конце прошлого года. Серия необычных иллюстративных статей вызвала огромный интерес у наших читателей. Если вы по каким-то причинам пропустили предыдущие выпуски «фантастического вернисажа», то можете найти их в №12 (40) за декабрь 2006 и в №2 (42) за февраль 2007. В последних выставочных залах нашей галереи вас ждет полет на Марс, танки с атомными двигателями, оружие Судного дня и многое другое!



В 1963 году компания General Electric предложила свой проект корабля для пилотируемого полета на Марс. Шаттл с экипажем в четыре человека разгонялся огромной ракетой с атомным двигателем. В качестве топлива предполагалось использовать жидкий водород (в космосе к кораблю присоединяются дополнительные емкости — см. фото). На борт можно было взять 2,5 тонны груза. Миссию хотели осуществить в 1971 году.

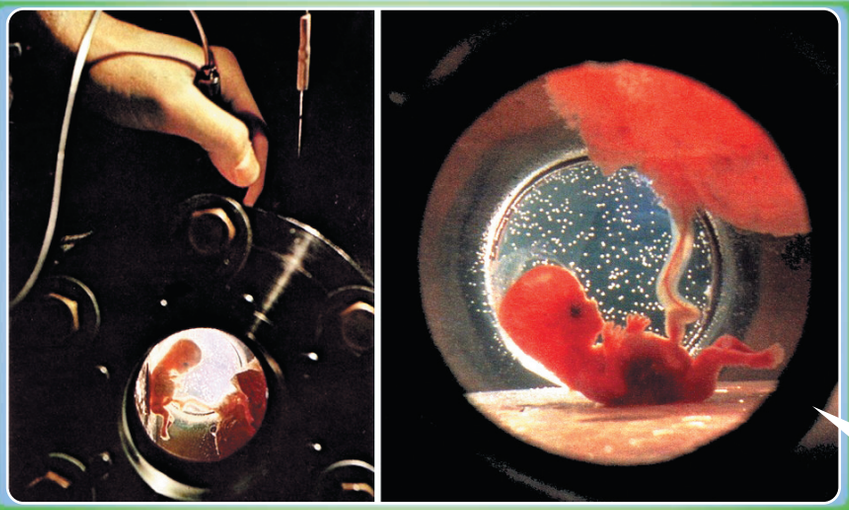


Американцы всерьез собирались оседлать атом и покорить космос раньше «красных». Великий биолог Джон Холдейн, умиравший от рака в 1967 году, писал Артуру Кларку о том, что космические госпитали могли бы облегчить страдания многих больных, избавив их от гравитации. За пять лет до этого Линдон Джонсон, тогда еще вице-президент США, говорил, что вскоре люди смогут выводить астероиды с ценными металлами на орбиту Земли и разрабатывать их. 15 сентября 1969 года президент Никсон пообещал американцам, что они высадятся на Марсе не позднее 2000 года.

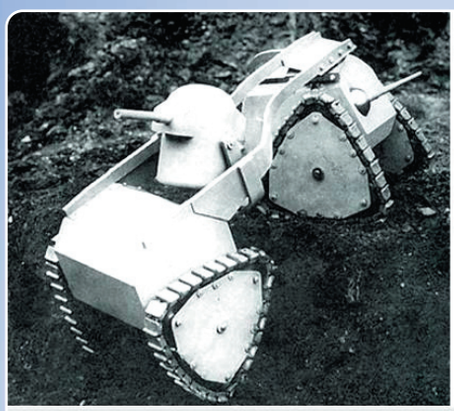
Полеты на другие планеты в 60—70-х годах прошлого века были возможны, но крайне рискованны для людей. Большие и едва ли не более фантастические надежды возлагались на медицину. Рассматривались варианты создания биомеханических пилотов-киборгов с атомным сердцем, генератором кислорода и мощной терморегуляцией. Они должны были управлять кораблем, пока экипаж спит в анабиозе.

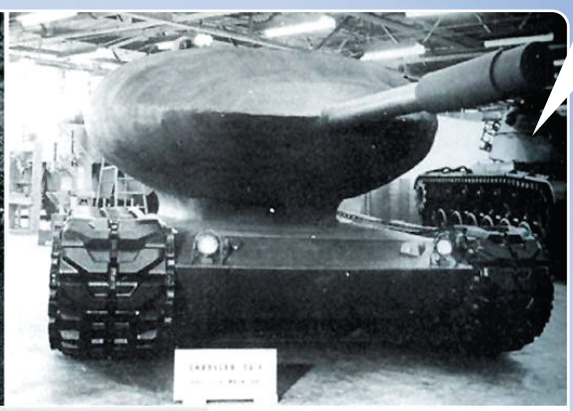
Члены экипажа также подвергались воздействию скальпеля. Тот же Джон Холдейн считал, что обезьяны более приспособляемы к невесомости, и предлагал пересаживать людям их хвосты. Более того, он развивал мысль нобелевского лауреата по физике Чарльза Таунса (изобретателя лазера) о том, что в космос экономичнее отправлять маленьких людей, и предлагал ампутировать космонавтам ноги, совершенно бесполезные в невесомости. Доктор Хафез предлагал посылать к звездам эмбрионы, чтобы они развивались по пути под присмотром машин.

Футурологи середины прошлого века всерьез полагали, что будущее промышленного дизайна — за идеальными геометрическими фигурами, то есть за кругами и сферами. На обложках журнала Modern Mechanix (он же Mechanix Illustrated), который был не чужд фантастическим проектам, можно увидеть некоторые примеры «круглой» инженерии — от одноколесных автобусов до турбо-пароходов.



В 1961 году ученый из Болоньи по имени Даниель Петруччи заявил, что создал искусственную матку и при помощи искусственного оплодотворения смог вырастить в ней эмбрион возрастом в 29 дней, а потом и в 59. Он утверждал, что Ватикан якобы одобряет эти опыты, поскольку «колыбель Петруччи» могла бы спасти детей в случае выкидыша, однако, когда опыты зашли слишком далеко, священники усилили давление и добились их прекращения. В настоящее время считается, что эксперимент Петруччи — всего лишь мистификация, так как создать полноценную искусственную матку не удалось до сих пор.

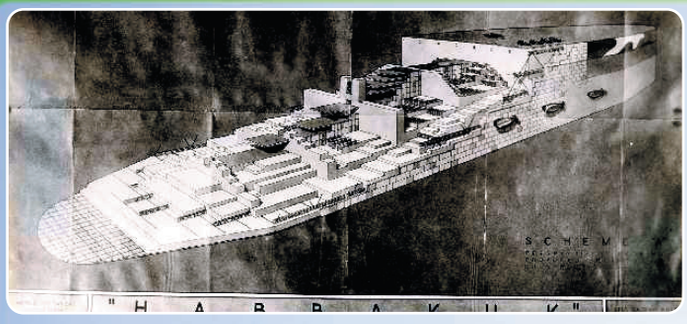


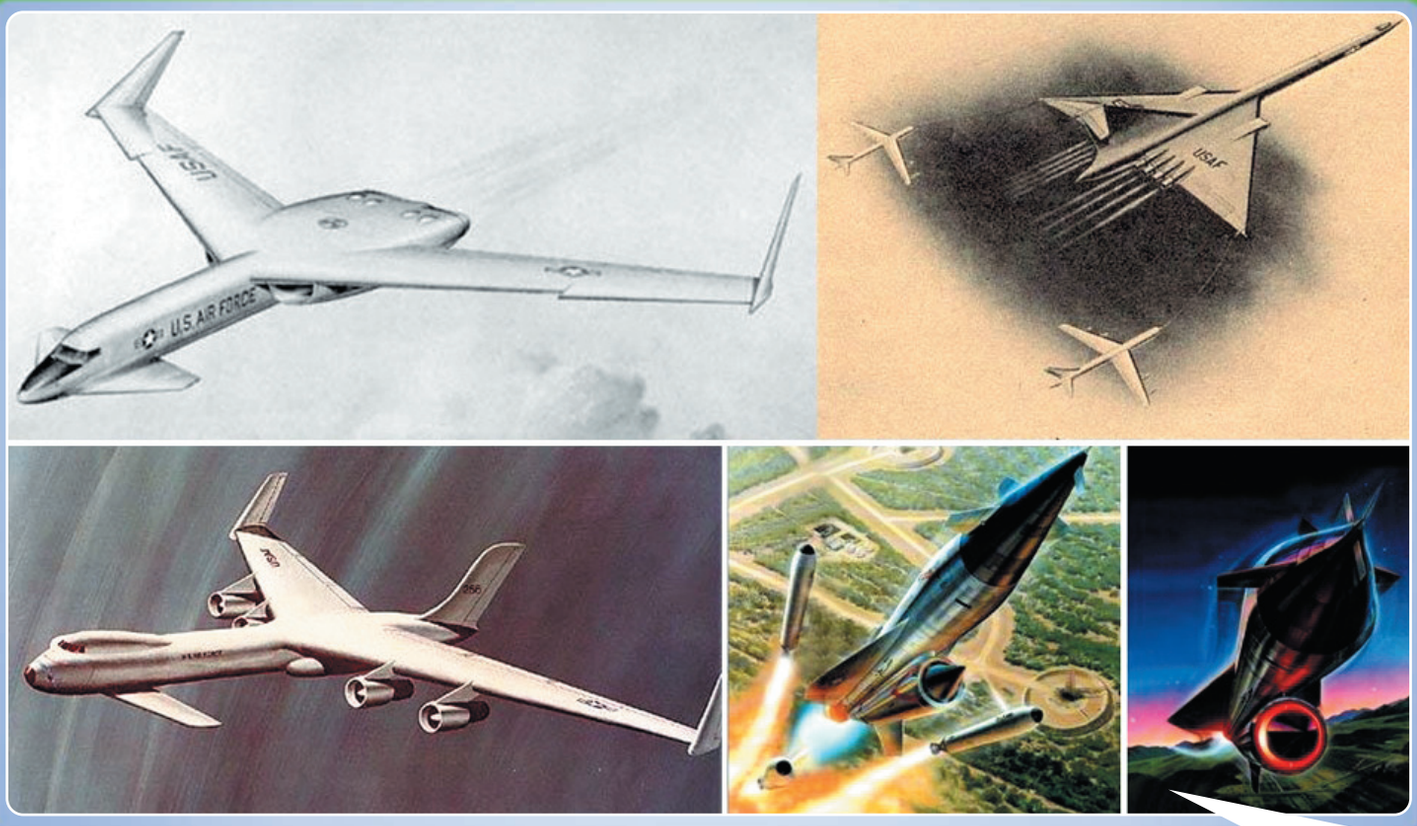


Вверху слева: французская модель танка повышенной проходимости, 1937 год; справа — полноразмерный макет подводного танка от компании Chrysler, 1955 год. Внизу слева: модель американского танка с атомным двигателем, 1955 год; справа — концепт-арт танка с отделяющимися летающими башнями (1963 год).

В 1942 году экстравагантный изобретатель Джеффри Пайк предложил Черчиллю выравнивать поверхности айсбергов и использовать их в качестве плавучих авиабаз. Развивая эту идею, было решено собрать гигантский авианосец «Аввакум», используя для этого блоки пикрита — прочнейшей смеси льда и опилок.

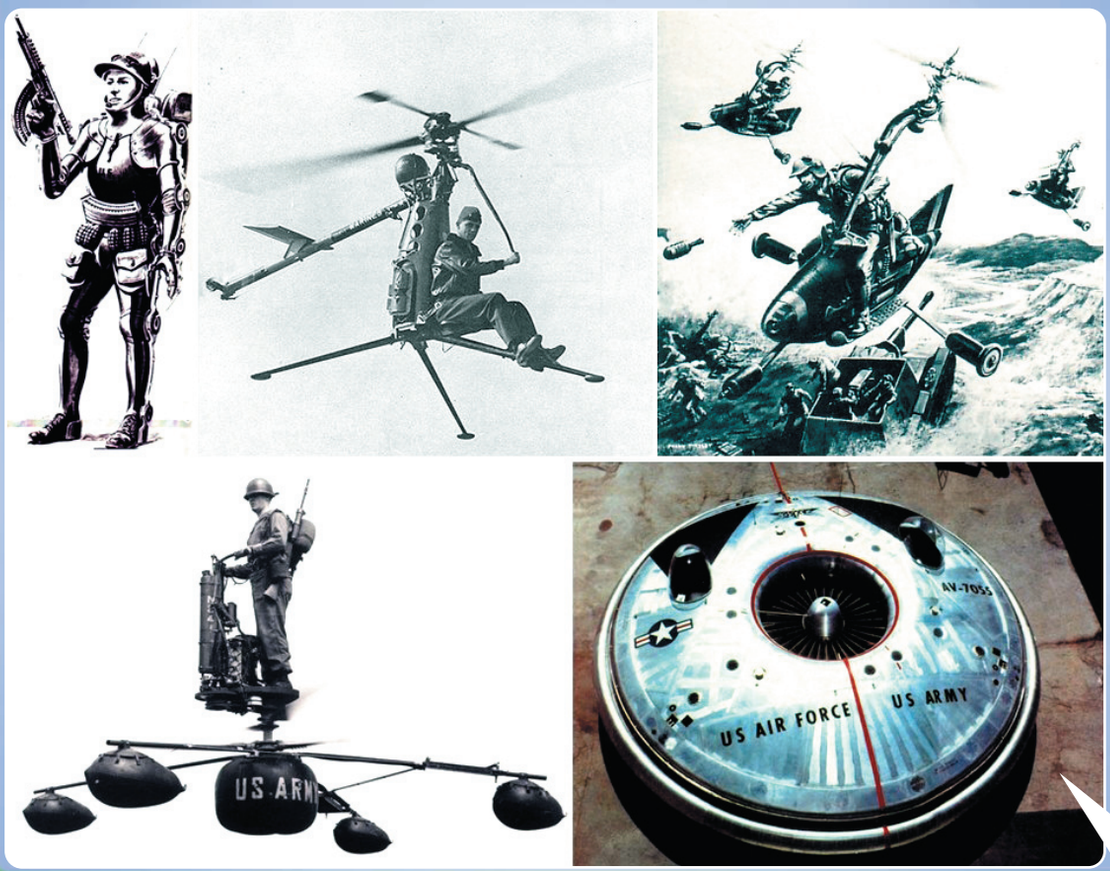
На корабле предполагалось разместить холодильную установку, предотвращающую таяние пикрита, 26 электромоторов, обеспечивающих скорость в 18 км/ч, 150 бомбардировщиков и огромное количество зенитных орудий для их защиты. Согласно расчетам, данный колосс водоизмещением в 2 миллиона тонн оказывался практически неуязвимым для бомб, а выбоины на взлетном поле легко заделывались. Однако дальше прототипа весом в 1000 тонн, изготовленного на озере в Канаде, дело не пошло, так как ситуация на войне изменилась в пользу союзников и необходимость в дорогом суперавианосце отпала.





Вверху, а также внизу слева — различные модели атомных бомбардировщиков. Внизу справа — эскизы к проекту «Плутон» (1957), в рамках которого разрабатывался прямоточный атомный двигатель, способный нагревать забираемый по ходу движения воздух и развивать двух- или трехкратную скорость звука.

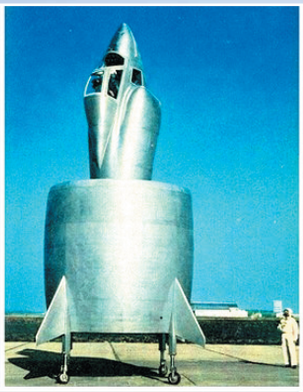
Крылатые ракеты с таким двигателем не требовали бы обычного топлива и теоретически могли находиться в воздухе очень долго. Их предполагалось сделать «оружием Судного дня» — в случае атаки со стороны СССР они запускались бы на обычных химических ускорителях, выходили за пределы США и включали атомный двигатель. Следуя с огромной скоростью на высоте в 100—200 метров, «Плутоны» создавали бы ударную волну невероятной силы и заражали местность радиацией. Ядерные боеголовки для них были попросту не нужны.

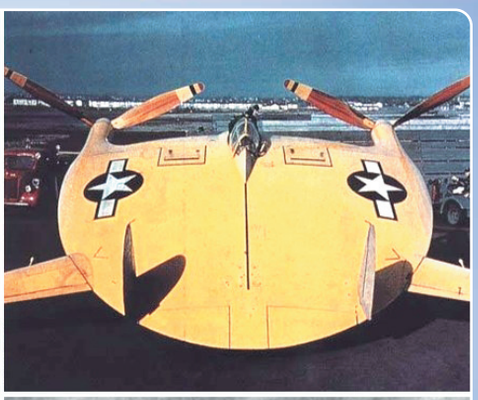


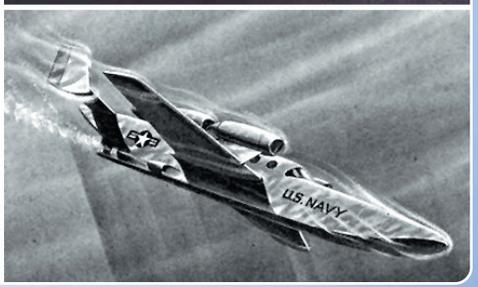
Вверху слева: солдат будущего (по версии 1961 года). В центре — минивертолет от фирмы Hiller Aircraft Company. Справа — предполагаемая сфера его применения. Внизу слева: армейский аэроцикл и реактивная «летающая тарелка» VZ-9 AV Avrocar (1961), рассчитанная на полноценный «самолетный» полет, но оказавшаяся неспособной оторваться от земли выше метра.

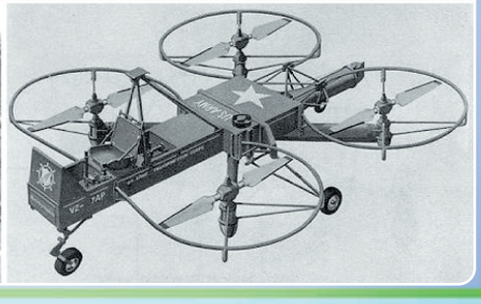
Вверху слева: Fairey Rotodyne, междугородний аэроавтобус вертикального взлета, разработанный и испытанный в 1957—1962 годах. Он мог принимать на борт 40 пассажиров, стартовать с небольших городских аэровокзалов и лететь со скоростью около 340 километров в час на расстояние в 830 километров. Внизу — бомбардировщик XB-35 от компании Northrop, построенный по схеме «летающее крыло» (1946). Справа — пропеллерный аппарат вертикального взлета Convair XFY Pogo, задумывавшийся как компактный истребитель палубной авиации.

Вверху слева — знаменитый реактивный ранец от фирмы Bell, на котором летали Джеймс Бонд (фильм Thunderball) и пилот Билл Сьютор, потрясший зрителей церемонии открытия Олимпиады-84. В середине — гибрид ракеты и самолета Coleoptere от компании SNECMA (прототип разбился на испытаниях в 1959). Справа — Vought V-173, он же «летающий блин» с уникальным диапазоном скоростей от 43 до 805 километров в час. Внизу слева: прототип бескрылого самолета и самолета-подлодки.

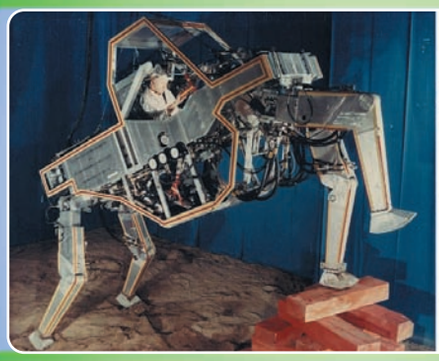






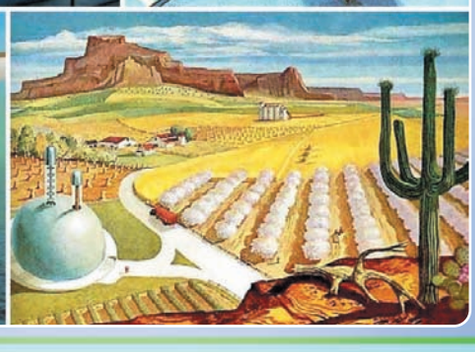


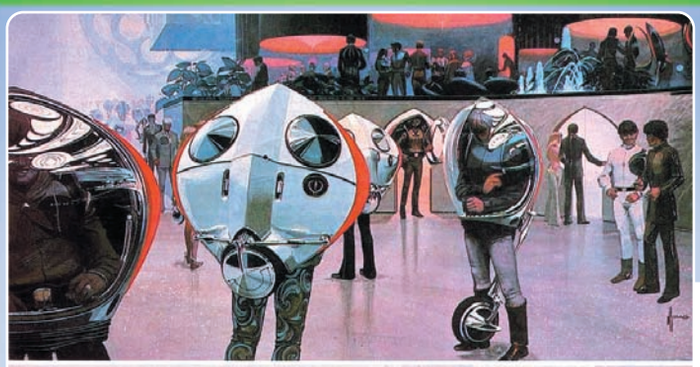
Вверху слева — летающая платформа Hiller Pawnee VZ-1 диаметром 1 метр (1955). Вверху справа и внизу слева: «летающий джип» PA-59K (максимальная скорость 110 км/ч). Внизу справа — «летающий грузовик» от Curtiss-Vright.

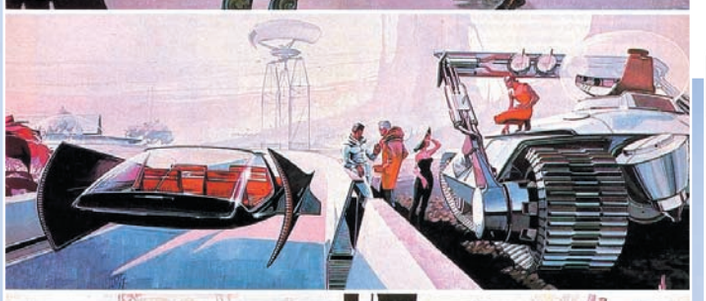


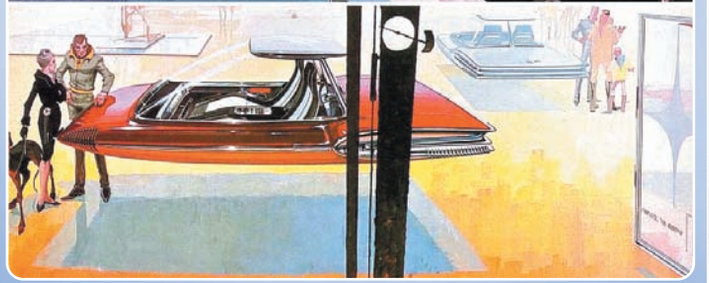
Слева — «ходячий грузовик» от инженера Ральфа Мошера, компания General Electric (1969). Высота — 4 метра, вес — 1500 кг. Робот повиновался нажатиям на педали. По словам самого Мошера, оператор быстро привыкал к управлению и чувствовал себя действительно четвероногим. Справа — первая попытка General Electric создать грузовой экзоскелет Hardiman (1965), способный помочь человеку поднять груз весом около 700 кг. Однако первая модель двигалась хаотически и слишком резко (из-за чего ее никогда не испытывали на человеке), так что проект был свернут.

Вверху слева: супермаркет будущего (1967). Справа — «курица Уинстона Черчилля» (еще в 1932 году он писал, что абсурдно выращивать целую курицу ради ее ножек, грудки или крыльев). Внизу слева: комбайны, собирающие морские водоросли. Справа — ферма, оснащенная атомным реактором.









1960-е годы. Будущее глазами дизайнера Сида Мида (работал над сериалом Star Trek, фильмами «Бегущий по лезвию», «Чужие», «Трон», «Короткое замыкание», а также аниме «Ямато 2320»).

Игорь Край

САМОЕ РОМАНТИЧНОЕ ОРУЖИЕ

ПРЯМЫЕ МЕЧИ

На следующей стоянке ведьмак заинтересовался сигиллем, мечом Золтана.

Меч был длиной около сорока дюймов, а весил не больше тридцати пяти унций. У двенадцатидюймовой, покрытой перекрещивающимися лоскутами ящериной кожи рукояти вместо оголовья был цилиндрический латунный хомутик, гарда была небольшая и мастерски выполненная.

Анджей Сапковский, «Крещение огнем»

Меч — признанный символ Средневековья. Целый пласт современной культуры — фэнтези — мы зовем миром «меча и магии». Но почему именно меча? Разве «мир копья и магии» звучало бы хуже? Разве топоры и палицы играли меньшую роль?

Фэнтезийные мечи часто отличает действительно фантастическая замысловатость формы.

Особое отношение к мечу связано не только с его эстетическими достоинствами. Длинный прямой меч — специфическое оружие конного воина, а значит, воина знатного, «хозяина жизни». Сами рыцари именовали себя «копейщиками» и высоко ценили надежность боевых секир. Но к мечам, как к негласному символу своего сословия, они испытывали особые чувства. Сражающаяся в пешем строю чернь не носила длинных мечей.

Первые мечи

В чем заключаются достоинства прямого меча? Главным образом — в удобстве. Длинный и, сравнительно с кинжалом, тяжелый клинок позволяет как колоть, так и рубить. При этом смещенный к гарде центр тяжести упрощает управление оружием. Фехтование мечом утомляет меньше, чем нанесение ударов палицей той же массы. Большие преимущества меч предоставляет и в защите. Цельнометалличес-

Прямые мечи.

кая конструкция и гарда позволяют эффективно отражать не только вражеские выпады, но и метательные снаряды. Во многих случаях мечник может обойтись без щита.

Наконец, меч хорош тем, что подходит любому. Владея этим оружием, можно реализовать преимущества как в силе, так и в ловкости, и в опыте. И, соответственно, возместить то, чего не хватает, тем, что имеется в избытке.

Недостатки меча также были известны с древности. Именно из-за низкого расположения центра тяжести пробивная сила этого оружия «хромала». Для борьбы против хорошо бронированного противника меч оказывался не лучшим выбором. Кроме того, на протяжении всего Средневековья длинные клинки оставались дороговатыми в изготовлении и недостаточно долговечными.

Самые ранние прототипы мечей — прямые деревянные палицы *маканы* — существовали еще в эпоху неолита. Но развитие идея подобного оружия смогла получить только после появления бронзы. В начале 1 тысячелетия до н. э. длинные прямые клинки уже встречаются в захоронениях *Галлии* и *Скандинавии*.

«Низкий» баланс мечу обеспечивали постепенное сужение клинка, противовес и массивная гарда.

Древнейшие бронзовые мечи почти не отличались по форме и размеру от железных мечей более позднего периода. Почти не уступали они и по «потребительским качествам».

Бронза — сравнительно мягкий металл. Изготовленное из нее оружие мало подходит для рубки доспехов и фехтования против железных клинков. Но, с другой стороны, сплав меди и олова обладает некоторой упругостью и хорошо затачивается. В Китае отливка длинных прямых клинков из бронзы продолжалась до 2 века новой эры, то есть до времени, когда в этой стране на смену сварочному железу пришел дамаск.

В Европе, впрочем, дороговизна бронзы окончательно склонила симпатии мастеров в пользу железа еще в середине 1 тысячелетия до н. э. Длинные железные мечи появились в 6 веке до н. э., а 300 лет спустя они уже стали обычным вооружением знатных галлов.

Одноручные мечи

Первые, откованные в Галлии *спаты* отличало смешанное назначение: в первую очередь они должны были служить для индивидуального боя, и лишь во вторую — для конного. Но именно их пригодность к использованию всадником и позволило этому «варварскому» оружию покорить сердца римлян.

Позже удобство мечей для кавалерии привлекло к ним внимание франков. Сидя на лошади без стремян, трудно было размахиваться секирой, копье же ломалось слишком быстро. Меч всаднику был просто необходим.

Куда же рыцарю без меча?

Эпоха 60-70-сантиметровых мечей «смешанного назначения» подошла к концу в 7 веке. Появление седел со стременами и увеличение роста лошадей в этот период потребовали удлинить клинки — так, чтобы ими можно было наносить удары с очень высокого коня.

На смену спатам пришли длинные мечи *каролингского типа*. Первое время по сохранившейся еще с галльского времени традиции их обычно ковали без острия. Позже, когда распространение кольчуг сделало рубящие удары сравнительно легких клинков неэффективными, рыцарское оружие стало приспосабливаться и для уколов.

В 11-12 веках длинные мечи стали такими, какими их сегодня и представляют: обоюдоострый узкий колюще-рубящий клинок, постепенно сужающийся к острию, крестообразная гарда и рукоять с уравновешивающим клинок «яблоком». «Нормальными» для одноручных мечей можно считать длину лезвия 85 сантиметров и вес 1,4 килограмма — почти такой же, что и у спат римского времени. Характеристики эти, впрочем, варьировались в очень широких пределах.

Длина одноручных мечей была относительно стандартной, так как зависела от роста лошади, а не всадника.

Длина и вес «обычного средневекового меча» не случайно становятся предметом постоянных споров. Невозможно с уверенностью назвать какой-либо из сохранившихся до нашего времени мечей «средним» или «типичным». В то время каждый воин выбирал себе клинок по руке. Мечи даже одинакового назначения разнились между собой по массе в такой же степени, как и физические возможности их владельцев. Один клинок запросто мог быть вдвое тяжелее другого.

Еще в середине 19 века европейские военные скептически относились к «артистическому» азиатскому режущему оружию, находя его *слишком легким* для парирования ударов. В средние же века, ко-

Украшения

Средневековое оружие, сохранившееся в коллекциях музеев или найденное археологами в захоронениях норманнских вождей, как правило, отличается богатой отделкой. Ножны, а также рукояти мечей украшены золотом, серебром, а иногда и драгоценными камнями. Можно ли на этом основании сделать вывод, что в старину нефункциональные украшения на оружии были обычны?

Нет. Боевому мечу услуги ювелира, конечно же, не требовались. Другой вопрос, что в средние века, как и в наши дни, помимо военного оружия, существовало и коллекционное, и парадное. Именно такие мечи и дошли до нашего времени. Сохранились они потому, что их *хранили*. На клинках нет следов иззубривания и стачивания. Да и сами лезвия нередко были слишком легки и причудливы, чтобы меч мог послужить какой-то иной, кроме украшения интерьера, цели.

Сабля в «подарочном оформлении».

Сигилль

Техника ковки, при которой клинок представлял собой «бутерброд» из полосы стали, окованной снаружи железом, в средние века была наиболее распространенной, но не единственной. Описанный Сапковским сигилль, лезвие которого имело стальную оболочку и железный сердечник, имел реальные прототипы. Причем такая ковка не только не представляла собой уникального ноу-хау гномов, но и исторически предшествовала «бутербродной». Наиболее характерна она была для старинных скандинавских мечей.

Если оковать железную полосу сталью, заточить и *только потом* закалить, рубящая кромка меча получалась острой и твердой. Удары обычных одноручных мечей в лучшем случае лишь портили кольчугу, без существенного ущерба для ее обладателя, но тяжелый и острый норманнский меч легко разрубал ее.

Тем не менее подобное оружие имело очень существенный недостаток. Обычный меч можно было «править». При стачивании железа на поверхность выходила «свежая» стальная кромка. Затупленный же клинок со стальной оболочкой восстановлению уже не подлежал. Хрупкая сталь на его лезвии лишь крошилась под точильным камнем.

Что может быть лучше для ведьмака, чем меч, удары которым повторять не нужно?

Мечи с клинками длиной до 90 сантиметров обычно носили в ножнах.

гда качество стали было низким, оружие легче 1 килограмма вообще не могло считаться рубящим.

В сказках, сагах и летописях небольшой вес меча никогда не упоминается в качестве его достоинства. Напротив, легендарный меч неизменно описывается, как очень тяжелый, неподъемный для «не героя».

Массивный клинок лучше подходил для рубки щитов и доспехов, давал преимущества при парировании сильных ударов, и, главное, обладал большей прочностью. А ведь живучесть меча была вопросом жизни и смерти. В поединке мечников, когда от щитов летели щепки, а от клинков — искры, побеждал тот, чье оружие выдерживало дольше. Так что лучшим считался именно самый тяжелый меч. Лишь бы у воина хватало сил владеть им.

Но вот с силой-то у средневековых европейцев дела обстояли далеко не блестяще. Подлинные рыцарские доспехи сегодня налезут разве что на подростка. Да и женские платья с талией 45 сантиметров наводят на мысль, что в ту пору Европу населяли не люди, а какие-то анимешные эльфы: камень за пазуху — и никакой ветер не страшен.

Исключением были норманны — жители Скандинавии. При той же, что и у каролингских мечей, длине, вес мечей викингов достигал 2 и даже 3 килограммов. Но ведь именно в такой пропорции жители Скандинавии в ту пору превосходили силой жителей континентальной Европы.

Получается, что для одноручного меча можно указать как минимум три стандарта массы: 1-1,5 килограмма для средневековых европейцев, 2 для викингов, и 3 для викингов, *какими их теперь принято представлять*.

Норманны — «люди севера». Ветром не сдувались.

Полутораручные мечи

Как называть меч с рукоятью, удлиненной под две ладони? Вероятно, «двуручным». Но что если для удержания этого меча, как правило, используется всего одна рука?

В 13-14 веках быстрое совершенствование защитного снаряжения вынудило европейских оружейников ковать более тяжелые мечи. Несмотря на это, эффективность рубящих ударов продолжала падать. Всадникам все чаще приходилось колоть, что, в свою очередь, потребовало увеличения не только массы, но и длины клинка. Так, обычный меч превратился в *тяжелый* или «*двойной*» (то есть удвоенной массы) меч, оружие с длиной клинка 100-125 сантиметров и весом 1,7-3,5 килограмма.

Но удерживать *риттершверт* («тяжелый кавалерийский меч») продолжали только одной рукой. Двуручное оружие, обычное у всадников Азии, почти не находило применения в европейской коннице. Какой смысл заводить огромную лошадь, если не управлять ею с помощью шпор и уздечки?

Тем не менее рукоять меча также удлинилась, в первую очередь потому, что это улучшало баланс оружия. Ведь масса противовеса уменьшалась пропорционально удалению «яблока» от гарды. Само собой, значение имело и то, что пешему воину было удобнее держать такое оружие двумя руками.

Фехтование некоторыми фэнтези-мечами явно связано с риском надорваться.

Двуручный хват и тяжесть оружия, конечно же, сковывали движения воина. Не имея возможности ни использовать щит, ни эффективно парировать удары, пеший боец с «двойным» мечом должен был действовать очень агрессивно. А именно: бить быстро и с максимальной силой, заставляя противника отступать и шататься под ударами, не давая ему восстановить равновесие и «вставить слово».

Использовать тяжелый меч со щитом, конечно, можно. Но трудно.

Бастард

Среди средневековых полутораручных мечей отдельного упоминания заслуживают *бастарды*, или «незаконнорожденные» мечи. Ассоциации с «полудворянином» вызывала маленькая дополнительная гарда. Она отгораживала нижнюю часть клинка, которая не затачивалась и могла служить как для парирования, так и для удержания оружия.

Вторая гарда нередко принимается за «дополнительные лезвия».

Дополнительная гарда обязана своим появлением изменению баланса мечей. Длина и масса клинков росли, уравновешивание лезвия «яблоком» становилось все более и более накладным. Ведь металл, сосредоточенный в рукояти, лишь утяжелял оружие, но ничего не добавлял ни к его прочности, ни к его пробивной силе.

Центр тяжести, вблизи которого удобнее всего удерживать оружие, сместился на первую четверть клинка — под дополнительную гарду. Перехватив меч за верхнюю рукоять, можно было быстро занести его. При удержании же за нижнюю центр тяжести, естественно, «смещался» вверх и удар выходил очень сильным.

Эсток

Самый распространенный в средние века вид доспеха — кольчугу — намного проще было проткнуть, чем разрубить. Сплошная же броня и вовсе не поддавалась мечу, даже «двойному». Еще в 13 веке эти соображения навели оружейников на мысль ковать мечи с граненым клинком. На Руси они именовались *кончарами*, а в Европе — *эстоками*.

С технической точки зрения идея оказалась весьма плодотворной. Клинок, имеющий в сечении 3-6 граней, был прочнее плоского. А значит, при той же длине меч можно было сделать более легким. При лезвии в 110 сантиметров эсток весил всего 1,2-1,5 килограмма. Эффективность его в качестве колющего оружия от этого только выигрывала. На тот же случай, если понадобится отбить удар секиры или палицы, рукоятка делалась пригодной для удержания двумя руками.

Тем не менее чисто колющий меч нельзя было признать подходящим оружием для всадника. Ведь наносить им удары можно было, лишь двигаясь с минимальной скоростью либо остановив коня. Эстоки не получили большого распространения. Но, например, польские *крылатые гусары* некоторое время возили кончары у седла в пару к турецким саблям на поясах. Легкие, изогнутые в полукольцо азиатские клинки при всех своих преимуществах были коротковаты для всадника, сидящего на европейской лошади.

Крылатые гусары.

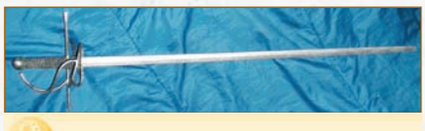
Седельный меч

Закрытая гарда позволила всадникам отказаться от использования стальных перчаток.

В 16 веке появление доменных печей открыло перед европейскими оружейниками новые горизонты. Мягкая, но упругая сталь, получаемая путем отжига чугуна, позволяла ковать значительно более острые и легкие клинки, чем это было возможно раньше. Громоздкие «риттершверты» сменились мечами, при равной длине и эффективности удара весившими всего 1,5-1,7 килограмма.

В России такие мечи получили название *седельных*, ибо, подобно кончарам и полутораручникам, из-за большой длины крепились не к поясу, а к седлу. В Европе же их именовали попросту *шпагами*. После того как длинная рукоять под две ладони сменилась закрытой гардой, мечи уже не отличались от шпаг ничем, кроме размера.

Несмотря на конкуренцию со стороны сабель и палашей, седельные шпаги продолжали служить вплоть до 18 века (включительно). Большая длина делала их наиболее удобным оружием для тяжелой кавалерии нового времени — рейтаров, а затем кирасиров. Посаженные на лошадей меньшего роста и обученные сражаться как в конном, так и в пешем строю, драгуны использовали шпаги обычных габаритов или *палаши*. Сабли же долгое время применялись лишь легкой конницей.



Кавалерийская шпага.

●●●

Европейская военная традиция так срослась с прямыми обоюдоострыми мечами, что шпаги сдавали свои позиции очень неохотно. Несмотря на то что лишь седельные мечи могли рассматриваться как рубящее оружие, а обычная шпага для всадника была практически бесполезной, конница Карла XII использовала только шпаги. Даже после принятия на вооружение ружья со штыком короткие шпаги продолжала носить и шведская пехота.

Но практические преимущества сабель и палашей постепенно брали свое. С момента появления доменного железа прямой меч был обречен. Клинки из «английской» стали портились не так скоро, и вторая рубящая кромка стала ненужной. Напротив, удобнее оказались однолезвийное оружие, рукоять которого можно было защитить компактной сабельной гардой.

Двуручные мечи

Как отличить настоящие *цвайхандеры* или *спадоны* средневековой пехоты от «полуторных» мечей кавалерии, если и те, и другие имели рукояти под две руки? Принцип прост: настоящий двуручный меч *намного* больше. Общая длина этого оружия могла превышать 2 метра (в том числе 40 сантиметров приходилось на рукоять). Вес же колебался между 4 и 8 килограммами. Двуручники снабжались ремнями для переноски и в походе закидывались за спину.

Зачем же могли понадобиться такие чудовища? В основном двуручный меч выступал аналогом алебарды, но обладал и некоторыми уникальными возможностями. Цвайхандером можно было подсекать ноги вражеским лошадям, а также рубить пики, прокладывая дорогу собственной кавалерии.

Вращая над головой огромный меч, лезвие которого крушило древки, доспехи и щиты, воин мог долго не подпускать к себе врагов. Правда, и друзей тоже. Прикрывать друг друга мечники почти не имели возможности.

Цвайхандер.

Смотритель — Алексей Гравицкий

КУНСТКАМЕРА

Продолжаем рассказывать вам о малоизвестных и занимательных фактах, имеющих отношение к фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Хранилища фантастики

О чем вы думаете, когда вас приглашают в музей? Картины в тяжелых рамах, скелеты динозавров, макеты нефтеперерабатывающих заводов и бусы из цветного стекла? На свете есть и другие музеи — посвященные фантастике.

Первый из них открылся в Европе в 1976 году. **Maison d'Ailleurs** («Дом в другом месте») находится в швейцарском городке Ивердон-ле-Бен и содержит внушительную коллекцию фантастических книг, журналов, комиксов и прочей продукции. Здесь также проводятся выставки таких мастеров фантастической живописи, как Ханс Руди Гигер или Джон Хоу.

Впрочем, американцы любят быть во всем первыми. Открытый в Сиэтле в 2004 году **Музей научной фантастики** был назван его создателями (в числе которых — один из руководителей Microsoft Пол Аллен) первым учреждением такого рода. Надо признать, что по размаху швейцарский музей сильно уступает американскому. Создание сиэттлского музея обошлось более чем в 20 миллионов долларов, зато здесь можно найти фантастические святыни на любой вкус — от маски Дарта Вейдера до первого издания романов Айзека Азимова с автографом автора. Также в Сиэттл переехал основанный в 1996 году Зал славы научной фантастики и фэнтези.

Идеи создать музей фантастики есть и в нашей стране. В 1989 году на фестивале «Аэлита» прозвучало предложение организовать в Свердловске (Екатеринбурге) Дом фантастики, где расположились бы редакция журнала «Уральский следопыт» и Музей фантастики. В наши дни волгоградский фан-клуб фильма «Гостья из будущего» готовит проект музея этого телесериала в Волгограде. При участии научно-исследовательского объединения «Космопоиск» готовится музей фантастики в подмосковном Переделкине.

Как вы яхту назовете...

Далеко не всегда писателю удается сразу подобрать броское и выгодное название для фантастического романа. Переименовать роман Василия Пупкина «Розовые сопли» в «Кровавую баню» — обычная практика в издательском бизнесе. Однако рекордсмен по количеству переименований в нашей фантастике — **Виктор Бурцев** (псевдоним Виктора Косенкова и Юрия Бурносова). Переделке подверглись названия более чем половины его романов. «Алмазная реальность» в рукописи называлась «Праздник, который всегда», «Алмазный дождь» в девичестве был «Новым расемоном». «Очередь за солнцем» издатели окрестили «Охотой на НЛО», а новейший роман Бурцева, «Руны Хеймдаля», увидел свет как «Пленных не брать!». Своеобразная творческая карма передалась и «сольникам» Косенкова: его «Новый порядок» в оригинале назывался «Р.О.З.Г.И.».

Путь к звездам

Трудно представить себе человека — не только среди любителей фантастики, но и во всем «цивилизованном» мире, — который не слышал бы о Гарри Поттере. Однако далеко не каждый, кому знакомо это имя, осознает, насколько далеко может зайти «поттеромания». Вот только несколько фактов.

- На сегодняшний день Джоан К. Ролинг — самый богатый писатель в мире. К «маме» очкарика-со-шрамом этот титул перешел от признанного мастера пера Стивена Кинга.
- После того как стало известно о гибели двоих из главных героев «поттерианы» в седьмой книге серии, британские букмекерские конторы открыли прием ставок на то, кто именно погибнет. Спорщики не отличаются оптимизмом: пока со значительным отрывом лидирует сам Поттер.
- Waterstone's, крупнейшая британская сеть книжных магазинов, открыла телефон доверия для поклонников Гарри.
- В Чехии прошел социологический опрос, в ходе которого большинство респондентов назвали самой значимой книгой сериал о Гарри Поттере. Второе место занял «Властелин Колец» Джона Р. Р. Толкина, третье — Библия.
- Пятый роман цикла, «Гарри Поттер и орден Феникса», вошел в Книгу рекордов Гиннеса как издание с самым большим стартовым тиражом — 11 миллионов копий.

Но особенно удивительно то, что еще 10 лет назад никто не мог предполагать поттер-бума. Издать первый роман о легендарном персонаже, «Гарри Поттер и философский камень», Ролингу удалось только после серии отказов и за скромный гонорар в 4 тысячи долларов США.

С чего начинается...

Театр начинается с вешалки, земля — как известно, от Кремля. А писатель? По-разному. Одни, как Ник Перумов, становятся известны вольными продолжениями известных книг, другие, подобно Дмитрию Емцу, зарабатывают популярность пародиями, третьи вообще пытаются с ходу выдать что-то ни на что не похожее... Любопытным литературным экспериментом оказалась дебютная книга **Анны Гуровой**, известной сегодня по циклу «Малышка и Карлссон» и другим романам юношеской фантастики. В 2001 году в питерском издательстве, специализирующемся на компьютерной литературе, вышел роман Гуровой «Герои меча и магии», созданный по мотивам одноименной компьютерной игры. Сейчас книга стала библиографической редкостью, так что вряд ли кто-то отыщет ее в продаже.

СУММА ТЕХНОЛОГИИ

НАУКА И ТЕХНИКА

Будущее — сегодня: *АПРЕЛЬ* 154

«Кроссовки для шпионов» позволят вам точно знать, где находится их владелец, автобусу будущего не нужен водитель, а новейшая ткань вполне может обойтись без стирки. Эти и другие новости науки и техники — в нашей ежемесячной подборке.

Теория: *РАДИОЧАСТОТНАЯ ИДЕНТИФИКАЦИЯ И ЭЛЕКТРОННЫЕ ПАСПОРТА* 156

Не так давно вживляемые чипы были фантастикой. Но уже сейчас их используют во многих странах — например, подсаживают домашним животным. Можно с полной уверенностью утверждать: пройдет еще несколько лет, и они будут использоваться практически повсеместно.

Экспертиза: *ТЕСТИРОВАНИЕ РОБОТА-ИГРУШКИ ROBOSAPIEN RS MEDIA* 159

Мы тестируем самую любопытную технику, которая может представлять интерес для наших читателей. Объективно, беспристрастно и по существу.

Цифровой калейдоскоп 160

Наушники **Elecom EHP-CL430,** домашний кинотеатр **LG Trumpet,** коммуникатор **RoverPC G5** и другие любопытные новинки цифрового рынка.

Полигон: *HI-FI — ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА* 162

Что такое Hi-Fi и Hi-End, почему не стоит покупать кабели по 60 тысяч рублей за метр и как выбрать подходящую стереосистему, не запутавшись в омуте красивых, но ничего не значащих определений, — обо всем этом читайте на страницах «Мира фантастики».

Из жизни роботов: *АПРЕЛЬ* 165

Огромные роботы учатся погружаться под воду, маленькие — путешествуют по кровеносной системе человека. А робот-цветок **iSmile** не требует поливки и ухода, зато может развеселить хозяина танцем.

Сети интернета: *ЛУЧШИЕ САЙТЫ* 166

Хороший ресурс для фанатов Lineage 2, сайт с коллекцией работ и биографией Олега Юдина, отличный портал для всех, кто желает освоить премудрости MTG, и множество других ресурсов о фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

summa@mirf.ru
Эльвира Кошкина

Кроссовки для шпионов

Кроссовки Xplorer расскажут родителям, где ходит их ребенок.

Не так давно специальные ошейники позволили собаководам следить за перемещением четвероногих питомцев. А теперь ученые дали беспокойным родителям возможность контролировать передвижения своего ребенка — чтобы знать, где гуляет ненаглядное чадо, достаточно купить ему кроссовки **GTX Xplorer**.

Обладатель такой обуви может никогда не догадаться, что сведения о его перемещениях доступны родным — внешне Xplorer практически не отличаются от обычных кроссовок. В чем фокус? Внутрь кроссовок встроены крошечные, но очень мощные модули спутниковой навигации (**GPS**). Именно они и позволяют видеть местонахождение человека на виртуальной карте района, города или даже страны.

Следить за ребенком можно прямо через интернет. Если постоянного выхода в Сеть нет, можно воспользоваться функцией **Dual GeoFencing.** Для этого достаточно посетить сайт компании GTX, ввести пароль и на виртуальной карте города выделить красным цветом опасные зоны. Как только отпрыск пересечет границу запретной территории, кроссовки передадут на мобильный телефон отца, матери или няни текстовое сообщение с координатами того места, где в данный момент находится ребенок.

GPS-навигаторы не требуют частой подзарядки и способны довольно продолжительное время передавать устойчивый сигнал. Кроссовки вот-вот должны появиться в продаже, однако сведений о цене пока нет.

Видеоклип на майке

Футболками с забавными надписями и картинками давно никого не увидишь. А вот электронная одежда совершенно точно позволит своему обладателю ловить на себе восхищенные взгляды окружающих. На майках, куртках, рубашках и платьях совсем скоро можно будет увидеть не только текст, рисунки и фотографии, но даже видеоролики. Ткань **Lumalive** для такой необыкновенной одежды представила недавно голландская компания ***Philips***.

Изначально задумка создать электронную одежду появилась у сотрудников германской компании ***Infineon***, но воплотить идею в жизнь специалисты не смогли. Через некоторое время за разработку перспективой технологии принялась Philips. Результат не заставил себя долго ждать, и на выставке бытовой электроники **CES 2007** футболки из светящейся ткани были продемонстрированы широкой публике.

При использовании технологии Lumalive в материал вплетаются светодиодные панели, которые состоят из массива точек, а каждая точка — это светодиоды красного, зеленого и синего цветов. Специальное прозрачное покрытие по-особому рассеивает свет и заставляет точки сливаться в единую картинку. Примечательно, что светящаяся ткань, несмотря на вплетенные «дисплеи», остается гибкой и хорошо пропускает влагу.

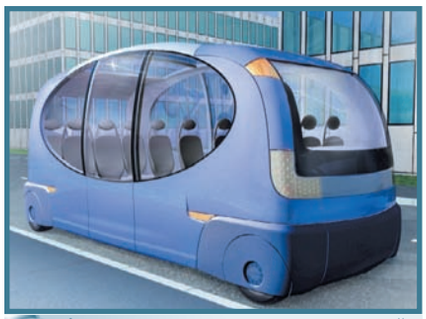
Светодиодная панель соединяется гибкими проводниками с управляющим устройством, которое оборудовано процессором, флэш-памятью объемом 256 Мб, портом USB и ионно-литиевой батареей. С помощью контрольной панели владелец электронной одежды сможет самостоятельно выбирать картинки и анимированные ролики. Одна панель работает три-четыре часа без подзарядки.

Применять светящуюся ткань можно в самых разных областях. Ребята из Philips собираются не только шить из нового материала одежду, но и изготавливать обивку для мебели, постельное белье, а также рекламные растяжки и плакаты.

На одежде из ткани Lumalive можно увидеть не только фотографии, но и видеоролики.

Самостоятельный автобус

Специалисты британской компании ***Capoco Design*** в сотрудничестве с дизайнерами из Королевского художественного колледжа работают над созданием автобусов, которые смогут работать без водителей. Машины будут оснащены модулями спутниковой навигации, сложнейшими системами контроля скорости и множеством чувствительных сенсоров по всему корпусу. Езда на таком транспорте станет совершенно безопасной, а пассажиры получат уникальную возможность вызывать автобус с мобильного телефона.



Англичане намерены поставить на конвейер автобусы без водительской кабины.

Во время движения «умный» автобус будет ориентироваться по специальным магнитам, установленным на дороге. Такой принцип работы позволит транспортному средству определять свое местонахождение и оптимально корректировать маршрут в зависимости от пожеланий пассажиров, которых требуется забрать с остановки или высадить в определенном месте. В салоне автобуса смогут комфортно разместиться 24 человека.

Отсутствие необходимости в услугах водителя позволит почти вдвое сократить расходы на эксплуатацию автобусов. При этом машины не будут загрязнять воздух выхлопными газами — гибридные двигатели станут работать на электричестве и биологическом топливе.

Прототип супераавтобуса увидит свет в следующем году и будет испытан в лондонском аэропорту Хитроу. Если тестирование завершится успешно, первые автобусы без водителей выпустят на оживленные английские улицы.

Запах Ктулху

Аль Азиф, Азатот, Аркхем, Рлиех, Шоггот, Шаб-Ниггурат и Ньярлатотеп. На создание духов с такими мрачными названиями парфюмеров калифорнийской компании ***Black Phoenix Alchemy Lab*** вдохновили произведения *Говарда Филлипса Лавкрафта*, великого мастера ужасов.

В творчестве знаменитого американского писателя совмещены сразу несколько жанров: фэнтези, ужасы и научная фантастика. Кстати говоря, именно Лавкрафт считается «отцом» Ктулху. Впервые об этом чудище узнали после публикации рассказа «Зов Ктулху» в далеком 1928 году, но мифическое существо по сей день не дает покоя многим пользователям интернета.

В серию **Lovecraft Collection** вошли тринадцать разнообразных ароматов на масляной основе — от сладких цветочных до горьких и тяжелых. «Аркхем» — это смесь запахов клена, березы, кизила, сосны, бергамота, актинии, голубой фиалки и льнянки. Основные ноты «Азатота» — это мандарин, шафран, ветиверия, черная амбра и кедр. «Шоггот» создан на основе белой амбры, зеленой мякоти кокоса, ириса, пальмарозы, китайского пиона, лайма, водяной лилии, подснежника, мюге, лимонной травы, глицинии, прозрачного мускуса и хиноки. В «Шаб-Ниггурат» выделяются травяные ноты, запах древесного имбиря и пряностей. «Музыка Эриха Занна» — это смесь ажгона, ветиверии, черного мускуса, мимозы, тамаринда и опопанакса, а «Мискатоникский университет» пахнет ирландским кофе, пыльными книжными томами и полированным дубом.

Все ароматические масла серии Lovecraft Collection расфасованы в простенькие флакончики из желтого стекла с незатейливыми этикетками. Пятимиллилитровый пузырек с мистическим ароматом обойдется в сумму порядка 400 рублей. Заказать духи можно прямо на сайте Black Phoenix Alchemy Lab (***blackphoenixalchemylab.com***).

Американские парфюмеры знают, как пахнет Ктулху.

Чисто без стирки

Современные стиральные машины могут очищать вещи без воды, с помощью одного лишь пара. Некоторые модели стирают грязные рубашки с использованием ультрафиолетовых лучей и свободнорадикального кислорода. Однако совсем скоро необходимость в подобной технике может отпасть совсем — американские военные разработали ткань, которая не требует стирки. Ученые занимались проектом без малого пять лет и потратили на исследования порядка 27 миллионов долларов.

Автор технологии — *Джефф Оуэнс*. Ученый предложил посредством микроволнового излучения имплантировать в волокна ткани наночастицы, после чего прикреплять к этим частицам различные химикаты — одни борются с бактериями и микробами, другие разлагают человеческий пот, третьи отвечают за удаление грязи, а четвертые отталкивают воду. Полученный таким образом материал убивает бактерии, из-за деятельности которых одежда обычно приобретает неприятный запах.

Самоочищающаяся ткань убивает бактерии, разлагает пот, удаляет грязь и отталкивает воду.

К настоящему моменту разработчики самоочищающегося материала уже выпустили майки и нижнее белье, которое можно носить неделями, не стирая. В ходе испытаний выяснилось, что такие вещи могут защитить солдат от сибирской язвы и некоторых других смертельно опасных заболеваний.

Лондонская компания ***Alexium*** лицензировала перспективную технологию и рассчитывает применять ее в самых разных сферах. Так, из ткани с нанопокрытием фирма планирует производить постельное белье для больниц, униформу для медиков, одежду для поваров и даже фильтры для кондиционеров.

Представители компании сейчас ведут переговоры с крупными спортивными брендами по поводу выпуска высокотехнологичной спортивной одежды. Майки и шорты из самоочищающейся ткани будут стоить всего на несколько долларов дороже обычных.

Алексей Талан

ЗА НАМИ СЛЕДЯТ

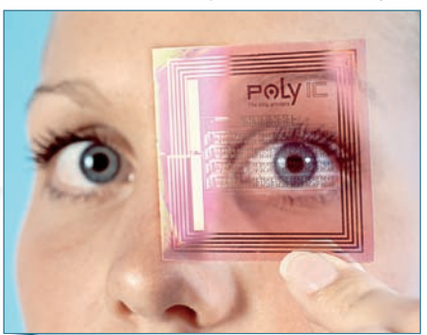
РАДИОЧАСТОТНАЯ ИДЕНТИФИКАЦИЯ И ЭЛЕКТРОННЫЕ ПАСПОРТА

summa@mirf.ru

Концепция RFID предусматривает полное избавление от паспортов, кредитных карточек и бумажных денег. Только представьте: заходите в магазин, берете большой торт и спокойно топаете домой, а соответствующая сумма автоматически перечисляется с вашего банковского счета. Все благодаря крошечным радиочипам, которые помещаются в товар (или в человека) для идентификации, отслеживания или совершения платежей. Недостатки? Любой обладатель считывателя RFID сможет узнать, кто вы, что покупаете и услугами какого банка пользуетесь.

Примитивные *RFID*-чипы (**метки**) с миниатюрными антеннами и модуляторами памяти сегодня используются во многих супермаркетах. Обычная метка может не только хранить информацию (цена, наименование товара), но и перезаписывать ее. Обмен данными происходит в радиодипазонах от 2,45 до 900 МГц, достаточно лишь пронести предмет с радиочипом на расстоянии до пяти метров от сканера.

Почему здесь не используются такие популярные интерфейсы, как *Wi-Fi* и *Bluetooth*? Ответ прост: RFID-чипы удивительно экономичны. Мало того, что стоят копейки, так еще и энергию в большинстве случаев получают в буквальном смысле из воздуха. Сканер посылает в пространство радиосигналы, которые антенночка RFID-чипа принимает и преобразует в ответный сигнал с данными. А вот модули Wi-Fi и Bluetooth стоят немалых денег, требуют постоянного питания и обладают совершенно ненужными в RFID-системах возможностями.



Современные радиочипы на гибкой пластиковой основе безо всяких проблем можно встроить в джинсы или рубашку.

Зебра покидает джунгли

RFID-чипы сильно напоминают штрих-коды. Кассирша берет пачку жвачки и проводит ею над световым сканером. Раздается сигнал — информация о жвачке получена. Затем сведения поступают в компьютер, который расшифровывает код, выбивает чек на определенную сумму и отмечает в своей базе, что одной жвачкой на полках стало меньше.

Однако штрих-код несет лишь сведения о категории продукта. То есть магазин не будет знать, какая именно пачка жвачки была продана. В большинстве случаев это и не важно, но,

к примеру, при продаже цифровой техники нелишним был бы серийный номер, который обычно сверяют при гарантийном ремонте.

Принес в сервисный центр неисправный мобильный телефон. Работники сверились с базой данных — действительно, трубку с таким номером продали два месяца назад в нашем магазине именно вам. И вуаля — аппарат принимают в ремонт. Никакой волокиты.

Первый опыт

Коммерческое использование радиочастотной идентификации началось с 1960 года. Тогда появилась первая метка с памятью 1 бит (можно было записать в нее «включено» или «выключено»). Изобретение сегодня используют почти в каждом магазине на бирках с товарами — при оформлении покупки кассир проводит товар над деактиватором и чип переходит в состояние «выключено», так что сканер в виде двух стоек на выходе ничего не регистрирует. В противном случае раздается противный звуковой сигнал, и воришку задерживает охранник.

RFID-чипы совсем скоро избавят нас от необходимости таскать в кармане бумажник.

В 1970 Лос-Аламосская национальная лаборатория по заказу правительства Соединенных Штатов создала систему для контроля над передвижением грузов с ядерными материалами. В грузовик встраивали незаметные метки с идентификационным кодом, а в ворота секретных объектов — считыватели. Таким образом удавалось получать достоверную информацию о перемещении опасных грузов и принимать своевременные решения в критических ситуациях.

Лос-Аламосская лаборатория решила и одну из сельскохозяйственных проблем. Фермеры измучились — коровам, поросятам и прочей симпатичной и вкусной живности приходилось делать прививки. Чтобы ненароком не

RFID-пирсинг: метки можно вживлять, а можно закреплять на ухе. Что удобнее — решать вам.

ошибиться и не ввести препарат дважды одному и тому же животному, решили вживлять в ухо скота стеклянные капсулы с пассивными RFID-чипами. Система сработала на ура, и ее быстренько взяли на вооружение тысячи хозяйств.

RFID применяют в автомобильных брелках и противоугонных системах. Метки немало облегчают ремонт сложной техники. Скажем, сломался двигатель автомобиля где-нибудь во Франции. Чтобы не допустить ошибок при ремонте, в мастерской считают информацию с RFID-чипа и узнают историю неполадок мотора (в первый раз авто чинили в России, из-за проводки, а последний — в Японии, сгорел компрессор).

Дружелюбная электроника

Надо ли говорить, что радиочастотная идентификация активно используется в мире развлечений? Испанская компания ***Different Games*** создала полевую игру **La Fuga**, в которой с помощью RFID-датчиков учитываются действия 300 участников. Игрок оказывается в суперзащищенной тюрьме 21 века, из которой ему во что бы то ни стало нужно сбежать.

Для игры построили павильон площадью 4000 квадратных метров. Каждый участник получает карманный компьютер и закрепляет его на руке. Дальше предстоит решить серию головоломок, пройти испытания физическими

La Fuga объединят физическую активность и виртуальность. За потомков можно не беспокоиться — в новые версии Quake будут играть на свежем воздухе с пользой для здоровья.

RFID под микроскопом

Термин **RFID** (**Radio Frequency Identification**, радиочастотная идентификация) означает автоматический способ идентификации, основанный на хранении и дистанционной передаче информации. Существуют два вида RFID-меток: пассивные и активные. Первые наиболее распространены и встречаются повсюду — от автомобильных ключей до бирок в магазинах. Пассивные чипы черпают энергию от радиоволн сканера и могут служить очень долго, однако серийный ключ в них обычно записывается только один раз (при изготовлении).

Активные чипы оснащают батарейкой и модулями памяти, информацию в которых можно изменять. Батарейки таких чипов работают до 10 лет. Активные метки объединяют с датчиками температуры, влажности и сейсмографами и используют для мониторинга окружающей среды.

Метки встраиваются даже в билеты на концерты и кино. Антенну в целях экономии печатают металлической краской. Старый номер с отпечатанными на принтере билетами больше не пройдет. Сотовые компании придумали оснащать телефоны технологией **NFC** (**Near Field Communication** — коммуникация в ближнем поле), которая превращает мобильную трубку в кошелек. Активно внедряют инновацию пока только в Японии, но первые шаги сделаны в Европе и США. Что даст изобретение в случае успеха? Сделает ненужными пластиковые карточки и кошельки.

упражнениями, одновременно взаимодействуя с другими игроками (нечто подобное реализовано в телепередаче *Fort Boyard*). На территории La Fuga больше двух сотен считывателей, способных работать параллельно с большим числом меток.

Японская компания ***Uchida Yoko*** выполнила заказ для наглядного представления экспозиций в музеях и на выставках. В центр комнаты ставят стол, а рядом с ним — проекционную панель. Посетителю нужно взять из корзины кубик **Icon Cube** с изображением, например, акулы, и поставить его на стол. На панели тут же начнется демонстрация видеороликов о хищнике. В кубике находится RFID-чип, а в столе — считыватель. В планах компании научиться управлять показом видеороликов, переворачивая кубик (в каждую грань будет встроена своя метка). Если поставить на стол несколько кубиков, система будет воспроизводить информацию в той очередности, в которой считывались метки.

Биометрическая идентификация

Ну а теперь поведаем о наиболее перспективной области применения RFID. Одежда от ***Prada***, шины ***Michelin***, лезвия ***Gillette*** уже сегодня получают

Анти-RFID

Радиоволны, которые излучают RFID-чипы, можно заглушить с помощью клетки Фарадея. Каким образом? Просто оберните зловредную штуковину с RFID — мобильник, кредитку, паспорт или фотографию тещи — в металлическую фольгу. Как вариант, можно приобрести отделанный фольгой бумажник. Все. Теперь никакая шайка Больших Братьев вас не отследит.

метки, несущие уникальную идентификационную информацию. С одной стороны — ничего страшного, что в предмете осталась внедренная на заводе метка для контроля продаж, с другой — владельцы считывателей будут знать обо всех перемещениях пользователей помеченных предметов. Тут возникают очевидные вопросы о неприкосновенности частной жизни.

Не менее опасными могут оказаться **биометрические паспорта** (**e-passport**), которые сегодня вводятся в обращение по всему миру. С виду электронный паспорт ничем не отличается от обычного, но одна страничка чуть толще — в ней находится RFID-чип, на котором хранятся все необходимые сведения о владельце (двумерная и трехмерная фотографии, отпечатки пальцев, рисунок сетчатки глаз и запись голоса).

Простые люди от электронных паспортов только выиграют — проходить таможню станет намного проще и быстрее. В Австралии в международных аэропортах два года назад заступили на службу системы распознавания лиц по фотографиям в электронных паспортах — **SmartGate**. Человеку не всегда требуется даже снимать шляпу и очки.

С виду — обычный паспорт, но специальный символ в нижней части сигнализирует, что в документе используется чип RFID.

Специалисты убеждены — биометрические паспорта позволят легко вычислять преступников и заметно сократят бюрократические заморочки. Однако повод призадуматься более чем серьезный — где гарантии, что наше правительство не станет злоупотреблять собираемыми сведениями?

Киборги

Как мы уже сказали, RFID-чипы можно вживлять людям. Только подумайте — всегда с вами паспорт, медицинская карта и уйма других важных вещей. Смело можно забыть о кошельке и кредитной карте. Достаточно провести рукой над терминалом, чтобы совершить покупку — сканер считает номер карты, зашитой в руке, запросит подтверждение и после этого снимет деньги со счета.

В австралийских аэропортах вместо таможенников трудятся системы распознавания лиц SmartGate. Никаких очередей и ненужных ошибок.

Возможности RFID для идентификации продемонстрировал в 1998 году английский профессор *Кевин Ворвик*. Ученый вживил себе в руку чип и расставил в здании университета считыватели, которые открывали двери и зажигали свет. Кевину достаточно было пройти к своей лаборатории, не заботясь о ключах и выключателях.

Компания ***VeriChip*** разработала простой способ вживления пассивных чипов в кисть и трицепс — между локтем и плечом. Делается операция с помощью большого шприца под местной анестезией за какие-то пять-десять минут. Такие вживленные чипы для идентификации личности успешно используют закрытые ночные клубы в Нью-Йорке, Барселоне и Роттердаме.

Взломаем

В метки можно записывать вирусы. Сканер, считав вредоносную программу, направит ее, как и все данные, серверу... Но пока такой номер не пройдет — стандартов RFID чрезвычайно много и каждое предприятие использует что-то свое.

Другой вариант — атаковать сканер известным хакерским приемом DoS (Denial of Service — отказ в обслуживании), который сводится к банальной перегрузке. Рядом со сканером человеку достаточно включить небольшой приборчик, который станет излучать тысячи меток. Считыватель надолго «задумается», и хулиганы получат карт-бланш.

А можно еще и клонировать метку, например такую, что находится в биометрическом паспорте, — эксперт по безопасности Джонатан Вестус продемонстрировал, как можно собрать на коленке хакерское устройство за 600 рублей. Проще говоря, можно создать 100% копию метки и использовать ее в своих целях.

Например, сходить в магазин и расплатиться чужой карточкой, или пройти в закрытый ночной клуб. Однако не все так просто — скопировав данные, вы все равно не получите к ним доступ, заверяют ученые. Так что пройти таможню с проверкой лица и отпечатков по украденному паспорту не выйдет, как ни крути.

В 2004 VeriChip имплантировала метки 18 служащим мексиканского государственного учреждения, чтобы только они могли получить доступ к комнате с секретной информацией.

●●●

RFID позволит человечеству скорее прийти к манящему комфортному будущему. Радиочастотная идентификация ускорит производство, избавит от нудной и утомительной работы и позволит эффективно бороться с преступниками. Но не стоит забывать, что RFID-чипы могут быть довольно опасны. Скажем банальные слова — направление развития RFID зависит только от нас. Ответственный подход к работе с новой технологией и разумная критика — лучшие средства против «печати дьявола».

В прошлом году компания Visa представила смарткарты, которыми можно расплачиваться в супермаркетах без необходимости вводить PIN-код.

Дмитрий Колганов

ГОТОВЬТЕ МАСЛЕНКУ!

ТЕСТИРОВАНИЕ РОБОТА-ИГРУШКИ ROBOSAPIEN RS MEDIA

Станиолевые костюмы, утыканные лампочками пульты, умные роботы-помощники и машины-убийцы вроде Терминатора ждут нас в следующем десятилетии. А пока давайте порадуемся прибавлению в семействе Robosapien — пластиковая горилла WowWee заметно симпатичнее и «живее» своих предшественников.

Честно говоря, умственные способности «робосапиенов» сильно преувеличены. Роботы-игрушки ***WowWee*** с трудом преодолевают преграды, роняют вещи без видимых причин и повторяют одни и те же шуточки снова и снова. **Robosapien RS Media** не исключение. Он неуклюже передвигается и время от времени отпускает самоуничижительные остроты на английском. Хорошо хоть кисти сильные, и потому предметы не тяжелее банки кока-колы робот держит довольно уверенно.

После включения «робосапиен» докладывает о своей готовности к работе и застывает в ожидании приказов. Все команды отдаются с пульта управления, который оснащен дюжиной кнопок, двумя клавишами *Shift* и парой 8-позиционных джойстиков. Левый джойстик отвечает за выбор направления движения робота, а правый изменяет положения торса, головы и верхних конечностей.

Чувствительные микрофоны и сенсоры позволяют RS Media реагировать на звуки и миновать простые препятствия. Для оценки расстояния до окружающих робота предметов используется инфракрасный радар. Отдельная камера собирает сведения о цвете и форме, благодаря чему робот различает оттенки человеческой кожи. Видеокамера позволяет делать фото и записывать видеоролики в формате *MPEG-4*. При необходимости можно подключить робота к *USB*-порту компьютера, чтобы узнать, что и как он видит.

Инженеры WowWee — добрые волшебники: чтобы засунуть сабвуфер, дисплей и кучу электроники в такого вот робота-малютку, надо хорошо постараться.

Помимо «свободного режима» и «режима охраны» в память RS Media записано три программы: **Billy-Joe Sapien** (железный ковбой), **Service Bot 3000** (прилежный робот-слуга) и **Space Bot** (робот, присланный из космоса для восстановления мира и любви на погрязшей в насилии Земле). Каждая из программ определяет голос и манеру поведения робота. С помощью программного пакета **PC Editing Suite** интересные роли можно придумывать самостоятельно.

В грудную клетку RS Media встроен дисплей размером 41x27 мм. Разрешение, как у многих современных мобильников, — 176x132. Для «Звездных войн» и прочих мега-саг не самый подходящий вариант, а вот для мультиков — в самый раз. Есть одноуровневое экранное меню и три занимательные Java-игры: **Bubble Soccer**, **Vortex Racer** и **Ghost Force**. Все медиафайлы хранятся во встроенной памяти робота (40 Мб) или на карте памяти *Secure Digital*.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:	ЖК, 1,9 дюйма (48 мм), 176x132
Мощность динамиков:	11 Вт
Количество микрофонов:	3 (пара микрофонов определяет местоположения источников звука, а третий служит для записи в формат MP3)
Встроенная память:	40 Мб
Флэш-карты:	Secure Digital
Демонстрационные режимы:	2
Программируемые режимы:	6
Программируемые функции:	100
Источник питания:	6 батареек типа D + 4 AAA-батарейки
Интерфейс:	USB 1.1
Рост:	60 см
Вес:	3 кг
Сайт производителя:	wowwee.com
Примерная цена:	***16000-18000 руб.***

На спине RS Media размещен компактный сабвуфер, а прямо на руках — стереоколонки. Общая мощность — 11 Вт. Звучит такая система весьма прилично, особенно если не форсировать громкость. Источник питания — четыре «мизинчика» и шесть батареек типа *D*. Одного комплекта батареек хватает от силы на три дня.

Отдельно отметим возможность программирования. Принцип прост: хозяин в любой последовательности двигает частями робота, а тот все запоминает и потом самостоятельно воспроизводит. Если под боком есть компьютер, можно запустить программу **BodyCon Editor** и скомбинировать позы мышкой.

*Благодарим компанию **LEFUTUR** **(www.lefutur.ru)** за предоставление Robosapien RS Media.*

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Павел Шубский, Алексей Садовский

ЦИФРОВОЙ КАЛЕЙДОСКОП

summa@mirf.ru

Elecom EHP-CL430 ● Наушники

Странной любви производителей к названиям, напоминающим шифрованные депеши, мы писали не раз. Их хлебом не корми — дай придумать какую-нибудь аббревиатуру позаковыристей. **Elecom EHP-CL430** — так называются обычные наушники закрытого типа, доступные в корпусах серебристого, красного и темно-серого цветов. Благодаря сильной пружине в дужке EHP-CL430 сидят на голове как влитые, уши закрыты, внешние шумы прослушиванию музыки не мешают. Одно плохо — размер дуги не регулируется, и наушники подойдут не всем.

Амбушюры снабжены мягкими прокладками. Что за материал? Не поролон, не велюр, не резина — кожзаменитель. Чашечки поворачиваются на 90 градусов — удобно при транспортировке. Соединительный провод выходит из обеих чашечек, поскольку выбранная конструкция не позволила производителю протянуть провод между амбушюрами через дужку. Шнур длинный (1,8 м) — могут возникнуть проблемы при использовании наушников с карманными медиаплеерами в дороге. Цена вполне соответствует качеству.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: Мониторные, закрытого типа
Диафрагма: 40 мм
Чувствительность: 105 дБ
Номинальная мощность: 1000 мВт
Частотный диапазон: 7-25000 Гц
Длина шнура: 1,8 м
Размеры: 90x110x60 мм
Вес: 120 г
Сайт производителя: www.elecom.net.ru
Примерная цена: ***1400-1600 руб.***

LG Trumpet ● Домашний кинотеатр

Пять серебристо-глянцевых сателлитов, сабвуфер и *DVD*, совмещенный с ресивером, — стандартный комплект для домашнего кинотеатра среднего класса. Но не стоит недооценивать способности **LG Trumpet**: здесь сюрпризов не меньше, чем в сундучке эстрадного иллюзиониста. Пара микрофонных входов для пения вдвоем, радиотюнер с памятью на 50 станций, USB-порт для фотоаппаратов, видеокамер, флэшек — и это только начало.

Фронтальные и тыловые колонки Trumpet выполнены в виде плоских колонн с небольшими низкочастотными динамиками у самого основания (направлены вниз). Центральный сателлит, как и положено, горизонтальный — его можно повесить на стену или поставить на полочку рядом с телевизором. Сабвуфер деревянный. Общая мощность — 700 Вт.

Штатный DVD-проигрыватель поддерживает большинство современных оптических носителей, видеофайлы *DivX* и *XviD* и музыкальные форматы *MP3*, *WMA* и даже *DVD-Audio*. Возможность воспроизведения популярных нынче *OGG* и *Nero Digital* в характеристиках, увы, не заявлена. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Номинальная мощность: 700 Вт (150 Вт сабвуфер плюс 5 сателлитов мощностью 110 Вт)
Воспроизведение аудио: DTS, Dolby Digital, Dolby Pro-Logic II, DSP Sound Mode/3D Surround Sound, XTS (Excellent True Sound), XTS Pro
Поддерживаемые форматы: MP3, WMA, DivX, Xvid, SVCD, JPEG, DVD-Audio
Поддерживаемые носители: CD-R, CD-RW, DVD±R, DVD±RW
FM-тюнер: Есть, память на 50 радиостанций
Караоке: 4000 песен, два микрофонных входа, эхо-контроль
Сайт производителя: ru.lge.com
Примерная цена: ***21000-22000 руб.***

Toshiba Regza 42WL68R • ЖК-телевизор

Toshiba 42WL68R относится к молодому семейству **Regza**. Корни ЖК-неологизма в литературном немецком: *«regsam»* — активный, динамичный. Время отклика матрицы телевизора — 6 мс. Предварительная обработка не трех (*RGB — Red*, *Green*, *Blue*), как у большинства конкурентов, а шести цветов (*RGB + CMYK — Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *blacK*) обеспечивает максимально реалистичные цвета. Дополняют картину поддержка частоты развертки 100 Гц и процессор *Meta Brain Pro*, который успешно борется с артефактами и дефектами сжатия.

Панель акустики наглухо закрыта, а звук выходит через длинный узкий диффузор специальной формы. Такая конструкция позволяет из динамиков телевизора сделать точечный и ненаправленный источник звука. Общая мощность системы — 20 Вт. Неплохо. Особенно если учесть, что размеры динамиков составляют всего 6x12 см.

На заднюю и боковую панели выведены следующие разъемы: два *HDMI* (можно подключать сразу несколько источников видео и звука), *S-Video*, несколько *RCA* и наш любимый *D-Sub* для компьютера. Отметим поддержку телетекста, русское меню и возможность поворота экрана в горизонтальной плоскости. Недостатки? Цена может вызвать невралгию. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Диагональ: 42 дюйма (106 см)
Формат экрана: 16:9
Разрешение: 1366x768
Углы обзора: 178 градусов (по вертикали/горизонтали)
Время отклика: 6 мс
Контрастность: 1200:1
Поддержка стандартов: PAL, SECAM, NTSC
Потребляемая мощность: 250 Вт
Динамики: 2x10 Вт
Основные разъемы: D-Sub, 2 HDMI, S-Video, 2 SCART, композитный, компонентный, аудиоразъемы
Размеры: 762x1042x352 мм
Вес: 35,5 кг
Сайт производителя: tv.toshiba.com.ru
Примерная цена: ***48500-50000 руб.***

RoverPC G5 • Коммуникатор

Не самым компактным коммуникатором оказался **RoverPC G5**. Руку не оттягивает, дизайн хорош, но он с трудом помещается в кармане рубашки. Корпус выполнен из пластика различной фактуры: наряду с глянцевым и матовым используется светоотражающий пластик.

2,7-дюймовый дисплей почти не слепнет на солнце. Надо лишь привыкнуть, что в выключенном состоянии экран отражает окружающий мир и отлично хранит отпечатки пальцев. Качество картинки приличное: цвета яркие, насыщенные, все видно с широкого угла. Прямо под дисплеем расположены четыре кнопки и обычный пятипозиционный джойстик. Все. Текст придется вводить с виртуальной клавиатуры или рукописно (распознается не только английский, но и русский).

Windows Mobile 5.0 хороша тем, что все действия легко выполнить софт-клавишами, без стилуса. С функциями полный порядок: объем памяти 192 Мб, есть 2-мегапиксельная камера, слот для *miniSD*-карт, *Bluetooth*-адаптер и модуль *Wi-Fi*. Приятные бонусы — внешний *GPS*-приемник на основе чипа **SiRF Star III** и программа «*Автоспутник lite Москва*» с картой столицы и Московского региона.

К сожалению, FM-тюнер RoverPC G5 не отличается уверенным приемом — и на улице, и в помещениях количество доступных станций оставляет желать лучшего. Музыкальные возможности подпорчены необходимостью использовать наушники с 2,5-мм штекером — для стандартных «ушек» придется купить недешевый переходник.

Заряда батареи коммуникатору хватает на три дня работы без подзарядки при 40-50 минутах разговоров в день. Комплект поставки включает проводную стереогарнитуру (служит антенной для радиоприемника), руководство пользователя, GPS-модуль **Rovermate Navisat** и диск с набором программ. Чехла и автомобильного крепления нет. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Связь: GSM 900/1800/1900, GPRS Class 10, EDGE, Bluetooth 1.2, Wi-Fi (802.11b), ИК-порт
Процессор: Intel XScale PXA272 с частотой 520 МГц
Дисплей: ЖК, 2,7 дюйма (69 мм), 240x320, 262 тыс. цветов
Память: 192 Мб (64 Мб ОЗУ + 128 Мб ПЗУ)
Флэш-карты: MiniSD
Фотокамера: 2 млн пикселей
GPS-чип: SiRF Star III
Операционная система: Windows Mobile 5.0 Pocket PC Phone Edition
Источник питания: Сменный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1530 мАч
Время работы без подзарядки: 5,5 часов/150 часов (разговор/ожидание)
Размеры: 58x102x19 мм
Вес: 137 г
Сайт производителя: www.roverpc.ru
Примерная цена: ***17500 руб.***

Михаил Попов

МУЗЫКА СФЕР

HI-FI — ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

— Ах, музыка! — тихо воскликнул Дамблдор, промакивая глаза. — Вот магия посильнее наших умений!

Джоан Ролинг, «Гарри Поттер и философский камень»

Времена меняются. Не так давно качественный звук был доступен лишь скучающим богачам и самоотреченным аудиофилам, а сегодня его можно получить по цене хорошего фотоаппарата, видеокамеры или компьютера. Подавляющее большинство россиян до сих пор имеет дело с музыкальными центрами, встроенными звуковыми картами и мультимедийными колонками. Единицы тратят всю зарплату на винил, ламповые усилители, золотые кабели и виброизоляцию стен. Однако между этими двумя крайностями существует ниша доступного высококлассного звука, где легко найдется место и для нас с вами.

Можно ли вступить в клуб «высокого звука» с минимальными затратами? Как построить домашний кинотеатр, чтобы потом не было мучительно больно? Сегодня мы непременно ответим на эти и многие другие вопросы.

С чего начать

Формально такой вещи, как *hi-fi* (*high fidelity*, высокая точность воспроизведения), не существует. Для нее попросту нет единого стандарта. Подразумевается, что техника данного уровня должна воспроизводить звук с максимальной точностью по отношению к оригиналу.

Hi-fi — синоним идеального баланса между ценой и качеством звука. Лучшее, что можно купить за разумные деньги. Параллельно ему существует понятие hi-end. Это название можно перевести как «цель оправдывает любые средства». Борьба между качеством и ценой здесь заведомо неравная. Упрощенно говоря, улучшение качества звука на 10% приведет к увеличению цены на 200%.

Сначала необходимо определиться, для каких целей вы хотите собрать hi-fi систему. Самый простой, финансово доступный и популярный вариант — домашний кинотеатр. Компоненты «музыкальной» акустики обойдутся заметно дороже, так как к ним предъявляются более высокие требования. Бюджетный уровень подразумевает уклон в «театральность»: набор хороших колонок, недорогой AV-ресивер, межблочный и акустический кабель. Общая стоимость такого набора будет коле-

Focal-Jmlab Grande Utopia Berillium считаются лучшими колонками в мире. Стоят больше 2 миллионов рублей — примерно как и Porsche Cayenne (слева).

summa@mirf.ru

ВАЖНО!

Потребителям часто предлагаются готовые комплекты акустики под гордым названием «домашний кинотеатр». Не дайте себя обмануть! «Коробочная» акустика ценой менее 10000 рублей — деньги на ветер. По сути это те же самые мультимедийные колонки для компьютера, только крупнее, мощнее и зачастую даже грязнее звуком. Компактные наборы первоклассного hi-fi, конечно же, существуют. Но продаются они по цене полноразмерных колонок.

Миниатюрный кинокомплект B&W MT-30 (70000 рублей).

баться в районе 30000 рублей. Источником сигнала на первых порах может служить компьютер либо соизмеримый с общей ценой системы *DVD*-плеер (в обоих случаях желательно наличие цифровых выходов *DVI*, *HDMI* или оптического *Toslink*).

Denon AVR-1706 и Yamaha RX-V459 — рекомендуемые нами ресиверы начального уровня. Первый дает мягкий, теплый звук, второй жестче — для боевиков и агрессивной музыки. Каждый стоит около 9000 рублей.

Правила игры

О вопрос подбора и подключения друг к другу hi-fi техники сломано немало копий. Существует два общих правила. Первое: ваша система будет играть так, как играет худший из ее компонентов. Нет смысла подключать дорогой ресивер к дешевым колонкам, и наоборот. Второе правило: дорогую акустику нужно слушать! Если продавец в магазине отказывается подключить выбранный вами ресивер к приглянувшимся колонкам и поставить ваш любимый диск (слушайте только знакомые записи) — разворачивайтесь и уходите. Hi-fi всегда индивидуален. Звучание системы за 60000 рублей может понравиться вам гораздо меньше, чем работа акустики за 20000.

Задайте себе вопрос — много ли людей на свете имеет музыкальное образование? Сложилась парадоксальная ситуация: граждане, получившие в лучшем случае радиотехнический диплом, высказывают «квалифицированное» мнение о качестве hi-fi звука. С таким же успехом инженер по аэродинамике может пытаться управлять построенным им «Боингом». Многие стремятся записать себя в аудиофилы, однако настоящих специалистов в этой области мало.

Аудиофилия — акустическое гурманство, способность слышать (или верить, что ты слышишь) тончайшие нюансы музыки. На Западе аудиофилов шутливо называют audiofools. Большинству из них за 30 лет — возраст, когда у мужчин начинает быстро ухудшаться слух.

У вас нет слуха летучей мыши, вы не ходили в музыкальную школу и не умеете настраивать рояли? Это не помешает вам отличить по-настоящему качественный звук от посредственного. Аналогичным образом мы всегда способны отличить хорошую книгу от плохой, совершенно не умея писать романы. Все воспринимают звук по-разному — точно так же, как неодинаково оценивают картины художников. Кому-то нравится Айвазовский, кому-то — Шагал. Однако в отличие от живописи, hi-fi музыка буквально окружена потребительскими мифами.

Если неподготовленный человек купит глянцевый hi-fi журнал или посетит соответствующий форум, то может решить, что попал на симпозиум наркоманов. «Профессиональные» описания акустики в лучшем случае похожи на бульварную беллетристику, а в худшем — на текст, сгенерированный компьютерной программой из небольшого словаря бессмысленных фраз.

Реальные примеры: «воздух между инструментами», «разборчивость в средних частотах», «мускулистое звучание», «упругая прозрачность», «много отсебятины», «не хватает напора, атаки». Попробуйте извлечь отсюда полезную информацию и получить представление о потребительских свойствах того или иного комплекта акустики. Вам доводилось покупать утюг, который гладит «категорично, но возвышенно», или телевизор с «увлекательным, выпуклым» изображением? Аудиофилы находят подобные описания исчерпывающими, а простые любители музыки называют их просто «глюками».

Резиновые опоры для акустики Vibrapod — 1000 рублей. Войлочные прокладки, вырезанные из старых валенок, — практически бесплатны. А эффект один и тот же.

Hi-fi системы до сих пор воспринимаются не как необходимое явление, а как статусный аксессуар. Если вы покупаете «Бентли», то вряд ли положите под ноги старые газеты — нет, вам придется взять фирменные коврики по совершенно людоедским ценам. Похожим образом производители hi-fi продают аудиофилам дорогие аксессуары для улучшения звука, которые, мягко говоря, не стоят своих денег. Иногда дело доходит до откровенного шарлатанства — например, PWB Electronics продает специальные камушки, положив которые в любом месте комнаты, можно улучшить ее акустику.

Нувориши, купившие колонки за полтора миллиона рублей, будут ощущать подсознательный дискомфорт при использовании кабеля по 60 рублей за погонный метр. Не следует обольщаться насчет того, что кабель за 6000 рублей обеспечит 100-кратное увеличение качества звука. Забудьте о том, что провода должны стоить минимум 10% от цены всей системы. Это — миф.

Nordost Valhalla, «лучший в мире» акустический кабель. 60 тысяч рублей за метр.

Некоторые граждане всерьез обсуждают влияние подставок, сетевых фильтров и электрических розеток на качество звучания. Это называется «психоакустика» — самообман, при котором человек убеждает сам себя в том, что слышит несуществующее. Почему еще никто не догадался драть с аудиофилов деньги за расстановку колонок по фэн-шуй? Странно также и то, что люди, выслушивающие розетки, не обращают внимания на помехи от гравитационного поля Луны или от тонких эфирных взаимодействий внутри Крабовидной туманности.

ВАЖНО!

Когда *Кейта Ричардса* (Rolling Stones) спросили, на какой акустике он слушает свою музыку, тот ответил: «На дешевой. Когда я слушаю свои записи на классных системах, мне становится дурно». Папа Джека Воробья был абсолютно прав, ведь на hi-fi системах нельзя воспроизводить заведомо грязный звук. Все его недостатки тут же станут заметны. Подобные мелодии нужно слушать лишь на недорогой аппаратуре. Она замаскирует несовершенство записи, превратив звуковую кашу в драйв.

Роллинги в студии. На головах — наушники.

Лучшие из лучших

От теории — к практике. **Microlab V3650** — флагман семейства акустических систем известной американо-китайской компании. Перед нами — недорогая «сборная солянка» солидных технических решений (в разработке принимал участие *Питер Ларсен*, работавший главным инженером ***Dynaudio***, ***Vifa*** и ***JBL***).

Колонки V3650 будто созданы для домашнего кинотеатра. Их конек — чистые средние частоты (графиком АЧХ можно пользоваться как линейкой) и мощный бас. Последнее объясняется наличием крупных низкочастотных динамиков в напольной паре. Вам не придется тратиться на сабвуфер, но это одновременно и минус. При стандартной расстановке компонентов басы локализуются по краям сцены, а в центре, где сидит зритель, слабеют. Цена — 22000 рублей за комплект из пяти колонок.

Microlab V3650 особенно хорошо воспроизводят вокал, гитарные композиции и глубокие басы.

Wharfedale Diamond 8. Популярнейшая Hi-Fi акустика двух последних десятилетий.

Слабые басы можно усилить на ресивере, но увлекаться этим не стоит. Некоторые люди считают, что сабвуфер должен работать так, чтобы в голове булькало. С таким же успехом можно смотреть телевизор, выставляя красный цвет на максимум.

Wharfedale Diamond 8 — классика начального уровня. Британская фирма ***Wharfedale*** присутствует на рынке hi-fi уже 75 лет, из них 20 — продает колонки семейства **Diamond**. Стандартный набор из пяти компонентов младшей 8-серии обойдется покупателю в 27 тысяч рублей. За эти деньги вы получите музыкально-ориентированную систему с превосходно сбалансированными характеристиками. Без сабвуфера низкие частоты слабоваты, но в большинстве случаев это не заметно. Колонки ценны тем, что звучат на твердую пятерку вне зависимости от жанра музыки.

Monitor Audio Bronze R — один из лучших вариантов в своем ценовом диапазоне. Абсолютный универсал, безукоризненно отрабатывающий как высокоточные музыкальные, так и динамичные театральные задачи. Минусов два — колонки требовательны к расстановке (около стен звук становится расхлябанным) и в силу мягкости звучания вряд ли устроят любителей резкой электронной музыки. Цена «полочных» компонентов высока, поэтому лучше приобрести «напольники» и центральный сателлит (примерная цена — 21000 рублей за все), а тылы выбрать попроще. При просмотре кино основная нагрузка ложится на переднюю линию акустики, а для музыки достаточно хорошей стереопары.

При правильном обращении Monitor Audio Bronze R порадуют и киноманов, и любителей музыки.

Кругом один обман

Типичный «подводный камень» дешевого hi-fi — «левая» техника. Представьте себе: престижная марка, приятно низкая цена... и отсутствие данной модели на сайте производителя. В чем проблема? Крупные торговые сети заказывают у известных компаний (например, ***Polk Audio***) «облегченные» версии их акустики. Дело даже не в том, что производится она в Китае (сегодня даже культовые hi-fi фирмы переносят туда свое производство). Задумайтесь — стали бы вы покупать автомобиль без стекол, одного колеса и фар? Двигаться он сможет, но как?

KEF IQ5. Две скрипки Страдивари среди туземных барабанов.

Kef IQ5 — самые элегантные и благозвучные колонки сегодняшнего теста. Соотечественники Wharfedale демонстрируют звучание, к которому сложно придраться. Проблем с локализацией в пространстве нет. Выглядят стильно. Ставятся в любом месте комнаты. Единственное «но» — IQ5 заиграют в полную силу не сразу, а только через несколько недель работы (требуется «прогрев»). А теперь о грустном — стоимость комплекта из двух напольных колонок, центра и тыловых сателлитов зашкаливает за 46000 рублей. Совет тот же, что и в случае с Monitor Audio — попробуйте сэкономить на тылах.

●●●

Пабло Пикассо говорил: «Есть художники, изображающие Солнце желтым пятном, а есть те, которые способны превратить желтое пятно в Солнце». Это справедливо и для музыки. Обычная акустика может превратить мелодию в набор звуков, и лишь hi-fi сделает из набора звуков мелодию.

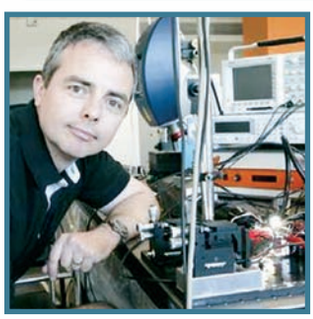
Алексей Талан

Вместо пылесоса

Американская компания ***iRobot*** выпустила необычную модификацию робота-пылесоса **Roomba**. Аппарат под названием **iRobot Create** представляет собой небольшой диск с отсеком для установки дополнительного оборудования (видеокамеры, манипулятора или новых датчиков). Нацелена новинка исключительно на продвинутых студентов и профессиональных разработчиков роботов — самостоятельная переделка вкупе с программированием позволяет придавать устройству новые умения. Помимо десяти встроенных демо-программ и пакета **Microsoft Robotics Studio**, Create воспринимает команды, написанные на языках **C** и **C++**.

32 встроенных сенсора позволяют роботу обходить препятствия и реагировать на внешние раздражители. Чем малыш будет заниматься — изменять мир или приносить лимонад из холодильника — целиком зависит от хозяина.

Микроврач



Идея поставить роботов на стражу человеческого здоровья не нова, и сегодня автоматизированная медицина стремительно развивается. Австралийские ученые из лаборатории микро- и нанофизики университета Монаша под руководством доктора *Джеймса Френда* работают над квинтэссенцией многих исследований в этой области — плодом нескольких лет работы должна стать машина, способная путешествовать внутри кровеносной системы человека, выполняя простенькие хирургические операции.

Робот толщиной в человеческий волос будет обладать большой подвижностью и возможностью нести на себе миниатюрную камеру, средство связи и полезный груз (например, материал для склейки стенок сосудов). Способ передвижения малютка позаимствует у бактерий кишечной палочки: тончайшие жгутики будут приводиться в движение вращающимся винтом.

Вы только представьте, насколько эффективным станет лечение тяжелобольных, если микроскопический «хирург» будет попадать в тело пациента через иглу шприца и, вернувшись к точке старта, выходить при помощи того же шприца. Этап проектировки робота близится к завершению, поэтому первые рабочие образцы могут появиться в лечебных учреждениях еще до конца текущего десятилетия.

Танцующий цветок

Семейство танцующих игрушек японской компании ***Sega Toys*** пополнилось роботом-цветком **iSmile**. Комнатное растение в горшке не нуждается в регулярной поливке и не обогащает воздух кислородом, зато неизменно поднимает хозяину настроение. Каким образом? Робоцветок можно подключать к любому цифровому музыкальному плееру, стереоплееру или компьютеру. Как только раздаются первые аккорды музыки, iSmile «оживает» — прозрачные лепестки начинают мигать и покачиваться в такт песне. В зависимости от жанра композиции на жидкокристаллическом дисплее в центре цветка отображается улыбающаяся, хохочущая или подмигивающая рожица.

В память робота записано 40 фраз, с помощью которых он может общаться с хозяином. Сделать так, чтобы iSmile оправдывал свое название и всегда улыбался, предельно просто — включайте музыку почаще.

Космический ныряльщик

Для детального изучения планет, обладающих гидросферой, схожей с земной, компания ***Stone Aerospace*** разработала автономного исследователя водных глубин — **DEPTHX (Deep Phreatic Thermal Explorer)**. Робот весом больше тонны может погружаться на глубину до одного километра для создания трехмерных карт подводного мира и сбора информации о населяющих водоем живых организмах.

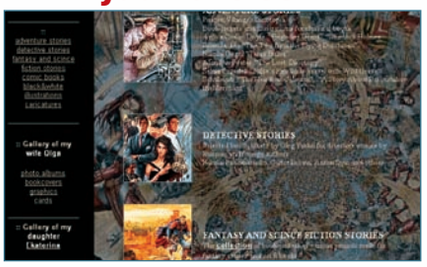
Сейчас ныряльщика готовят к изучению мексиканского озера Закатон. Задание будет не из легких — дно озера буквально усеяно глубокими провалами, естественными колодцами и системами подводных пещер. Если сотни сенсоров и трех десятков процессоров роботу хватит для прохождения этого испытания, его будет ждать путешествие на спутник Юпитера — Европу, и, возможно, именно DEPTHX разрешит давний спор ученых о том, есть ли там жизнь.

Алексей Талан

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

summa@mirf.ru

yudinart.com



Сайт посвящен творчеству *Олега Юдина* и его семьи. Все работы в «Галерее» отсортированы по семи категориям: приключения, иллюстрации к книгам, комиксы, карикатуры, юмор, черно-белые и детективы. Среди творений художника есть обложки к произведениям *Алексея Пехова*, *Александра Громова*, *Юлия Буркина* и дюжины других известных писателей.

В разделе «Биография» представлен занимательный рассказ о творческом пути мастера. Оказывается, известный художник начинал не с иллюстрирования фантастических произведений, а с написания портретов для милиции. Кроме того, Олег Юдин был одним из первых российских художников, рисующих комиксы. Интересны подробности? Тогда вам прямиком на **yudinart.com**.

rbg-azimut.com

«**Азимут**» — очередная площадка для проведения сетевых конкурсов по фантастическим рассказам. Проект любопытный. За победу полагаются приличные призы — за первое место 8000 рублей, за третье — ровно 2700. По итогам турнира выходит печатный сборник. Правила следуют общепринятым канонам: участники сохраняют инкогнито на протяжении всего соревнования и сами выбирают победителей, а значит, у новичка есть реальный шанс обойти мэтра.

Для каждого произведения на форуме автоматически создается отдельная тема. Аудитория вполне приличная, так что сайт запросто может стать одним из лучших мест для прокачки литературных мускулов.

vikings.fantasyland.info

Интересуетесь могучими бородатыми мужиками, населявшими территорию нынешней Норвегии, Дании и Швеции тысячу лет назад? Их оружием? Одеждой? Обычаями? Во всех этих случаях вам прямая дорога на **vikings.fantasyland.info**. Сайт посвящен викингам (во Франции их называли норманнами, а на Руси — варягами). Приведены карты набегов суровых мореплавателей на Англию и другие страны, даны подробные описания кораблей, оружия и домашнего хозяйства. Навигация по меню проста и интуитивно понятна, дизайн отличный.

starcitygames.com

StarCity Games может здорово помочь в подготовке к турниру **Magic: The Gathering**. Портал ведет репортажи со всех серьезных турниров и предлагает море интересных тематических материалов. В обзорных статьях по игре признанные профи рассказывают обо всех аспектах баталий, завсегдатаи форума с удовольствием отвечают на вопросы новичков, база колод регулярно пополняется коллекциями дек-листов с крупных чемпионатов. Отдельно отметим статью «Путь к успеху», в которой подробно описаны три типа игроков: «талантливые», «опытные», «расчетливые». Материал непременно поможет новичкам найти себя и выработать верный стиль игры.

hellados.ru

Греческая мифология активно используется в книгах, кино, мультфильмах и компьютерных играх, поэтому каждый любитель фантастики должен иметь представление о богах, живших на древнегреческом Олимпе. Сайт «**Эллада: мифология Древней Греции**» представляет собой самый настоящий луч света в темном царстве хитросплетения судеб древнегреческих богов. На стильно оформленном ресурсе собраны досье на каждое божество и всех мало-мальски известных персонажей античных мифов. Для наглядности имеется генеалогическое дерево богов и родословная героев. Есть красивые фотографии античной керамики, галерея гравюр, скульптур и фресок.

la2info.ru

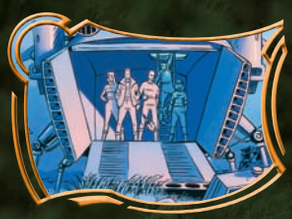
Сотни тысяч людей по всему миру сутки напролет проводят в волшебном мире **Lineage 2**. Однако начинающих игроков в виртуальной вселенной поджидает множество капканов. Чтобы обойти все ямы и обидные грабли, достаточно внимательно изучить материалы сайта «**Все о Lineage 2**». Наиболее интересны руководства по прокачке героев и накоплению ресурсов, а также статьи опытных игроков в разделах «Расы и классы», «Кланы» и «Сабклассы».

В «Базе знаний» представлены исчерпывающие сведения об оружии, монстрах, броне, рецептах и татуировках. Наполеоновские планы по развитию персонажа поможет осуществить простенький «калькулятор».

ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Читальный зал: *АНТИКВАРИАТ* 168



Тяжела жизнь черного археолога. И приборы хорошие использовать нельзя, и питаться приходится одними консервами, и экипаж иногда подбирается — дай боже. А уж когда к этим всем напастям добавляется страшная зараза из прошлых веков — лучше сразу уносить ноги. В новом рассказе **Дмитрия Казакова** — попытка взглянуть из будущего на одну из самых обыденных для нас вещей в настоящем.

Читальный зал: *ДОРОГА К ОКЕАНУ СМЕРТИ* 176

Марс. Он манил нас так долго. Он обещал вчерашних мальчишек, достигших его первыми, сделать героями. Он обещал политикам, проведшим такую программу, — второй срок избрания и вечную память народа. Он обещал ученым массу новых знаний, а всему человечеству — первую тропинку в космос. В рассказе **Юлии Полежаевой** — об истинной цене, которую пришлось заплатить за эти обещания...

Комната смеха: *СОВЕРШЕННАЯ ТОЧКА* 183

Лучшее орудие убийства — пистолет? Яд? Топор? Нет, это совершенная точка. Почему? Ну, на этот счет есть одна очень занимательная история…

Комикс: *КОНТАКТ* 184

Конкурсная площадка:
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД 185

Конкурсная площадка:
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ВИДЕОКОНКУРС 186

Наши постеры 187

Почтовая станция: *БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ* 188

В преддверии первого апреля мы несколько изменили формат «Почтовой станции». Сегодня мы не будем отвечать на вопросы; сегодня мы сами будем их задавать!

Дмитрий Казаков

Иллюстрации Александра Ремизова

антиквариат

«Гермес» тряхнуло, будто великан саданул в борт кулачищем, заскрипели выдвигаемые опоры.

— С прибытием вас, дамы и господа, — проговорил Стас, снимая шлем. — Добро пожаловать на прародину человечества, ежкин корень.

Люк с негромким скрежетом отошел в сторону, внутрь корабля потек холодный воздух.

— Как-то она смотрится не очень гостеприимно, — выбравшийся из кресла Толик опасливо выглянул наружу.

Пейзаж состоял в основном из груд мусора, там и сям торчали огрызки стен. Кое-где зеленела трава, шелестели лиственной деревья, лучи восходящего светила освещали то, что некогда было городом, а ныне превратилось в громадную свалку, интересную разве что историкам.

И еще тем, кто делает на истории неплохие деньги.

— Ничего, помашешь лопатой, понравится еще меньше, — хмыкнул Стас.

— Лопатой? — голубые глаза Наты округлились, на кукольном личике появилось недоуменное выражение. — Мы так не договаривались! Почему бы не применить стандартные грунтообработчики?

— Ты забылась, — проговорил Стас. — Мы на Земле, в закрытой для посещения зоне, а над нами кружат орбитальные патрули. Если они засекут хоть какую-то энергетическую активность, следующие сорок лет ты будешь махать лопатой бесплатно, где-нибудь на урановых рудниках...

Земля, прародина человечества, во время одной из войн Рассеяния попала под орбитальную бомбардировку фанатиков Истинного Джихада и после этого оказалась заброшена. Полтора века назад установился мир, и стало можно свободно летать по всей галактике. Но заселять планету потомки землян не стали, превратив ее в некое подобие археологического заповедника.

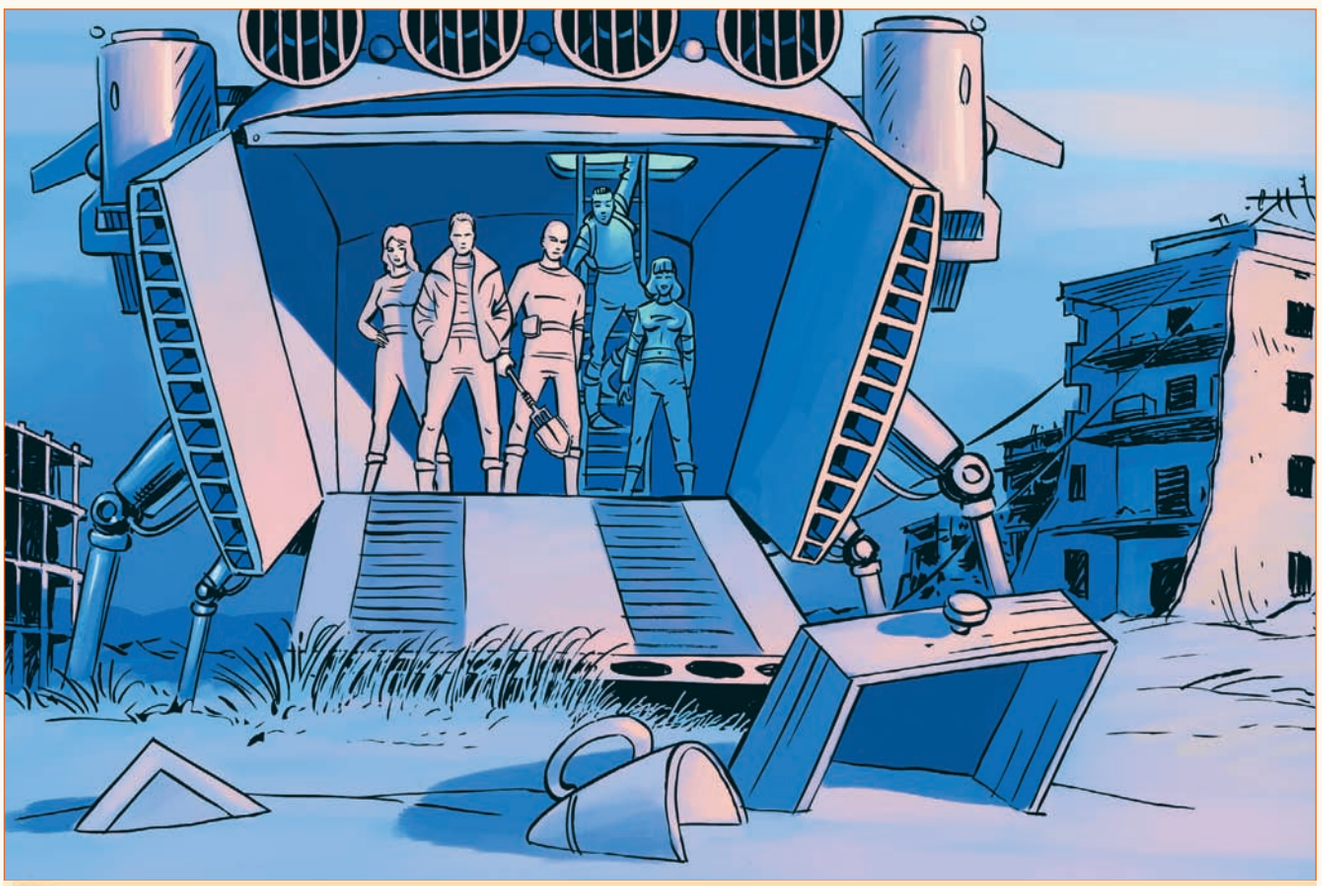
— Нечего объяснять банальности, все и так знаем, — буркнул Толик и принялся спускаться по трапу. — Подруга, пошли...

Ната сорвалась с места.

— Ох, намучаемся мы еще с этой парочкой, клянусь духом, — пробормотал Антон из своего закутка. Вжикнула крышечка фляжки, раздался негромкий плеск, по рубке поплыл запах спирта. Лара по обыкновению промолчала, но презрения в ее взгляде хватило бы на пятерых проповедников, оказавшихся в публичном доме.

Стас зарабатывал на жизнь тем, что привозил в Метрополию древний хлам, иначе называемый антиквариатом. За спиной у бывшего пилота армейского штурмовика было десять полетов на Землю, именующихся у черных археологов «ходками», и последние шесть он совершил в одной команде с Ларой и Антоном.

Ната и Толик попали на борт «Гермеса» перед нынешней ходкой, в последний момент, когда выяснилось, что одного из постоянных помощников Стаса за дела с наркотиками загребла полиция, а второй ухитрился заразиться какой-то дрянью и угодил в каран-



«С прибытием вас, дамы и господа. Добро пожаловать на прародину человечества».

тин. Парочка молодых людей, влюбленных друг в друга и мечтающих на какое-то время покинуть Метрополию, десять дней назад показалась Стасу неплохим вариантом.

— Ничего, обломаются, — сказал он, вылезая из кресла.

Антон сидел, развалившись, глаза его маслянисто блестели, показывая, что механик принял на грудь не меньше ста грамм. Лара щелкала сенсорами повешенного на стену диагностера.

— Пойдем, подышим свежим воздухом, — Стас огладил макушку, ощущая, как колют ладонь коротко стриженые волосы. — Успеете еще наработаться, ежкин корень...

Первый день всегда отводится на то, чтобы осмотреться, привыкнуть к месту — это правило соблюдал неукоснительно, с первой самостоятельной «ходки». Сегодня каждый волен бродить где угодно, это с завтрашнего утра все впрягутся в тяжелую и унылую работу.

Стас спустился по трапу, поднял лицо, подставляя его теплым солнечным лучам, касаниям ветра, особенно приятным после недели в душной рубке, но взгляд потянуло вниз. Осмотрел развалины, с привычной цепкостью отмечая детали: почти целая пластиковая чашка... зеркало в желтой оправе, очень древнее... что-то блестит в щели, надо бы поглядеть...

Консервы хрустели на зубах, точно речной песок, а на вкус напоминали сушеное куриное мясо, смешанное с абрикосами. Стас жевал сухую волокнистую массу без всякого удовольствия.

— Мы так и будем питаться... этим все время? — Ната отвела взгляд от иллюминатора, за которым было черным-черно, негодующе посмотрела на командира.

— А ты что предлагаешь? — спросил Стас. — У нас есть ружья, но охотиться на местных тварей времени не будет. Да и вряд ли ты умеешь стрелять.

— Ты зато умеешь, — пробурчал Толик.

— Доводилось, — ответил Стас спокойно. — Еще в те времена, когда ты под стол пешком ходил.

Толик напрягся, на скулах обозначились желваки, в серых глазах мелькнул страх. Бывший продавец модного магазина прекрасно знал: дойди дело до открытого столкновения — быть ему нещадно битым.

— Вот и ладно, — Стас перевел взгляд на Антона. — Поговорим о деле. Что у нас с оборудованием?

— Все проверил, все работает, — механик сыто рыгнул и потянулся к торчащей из нагрудного кармана фляжке.

Антон пил беспрерывно: за время знакомства Стас видел его трезвым всего один раз. Но бывший механик одного из дальнобойных торговых кораблей никогда не напивался до потери рассудка и в любом состоянии делал свое дело на «отлично».

— Лара?

— Биологический фон в норме, — до того как оказаться в команде Стаса, Лара много лет проработала врачом в одной из больниц Метрополии.

— Вот и славно. Завтра приступим, — Стас потянулся, почувствовал, как хрустнули суставы. — Подъем с рассветом, так что советую допоздна не гулять...

Сам выбрался из корабля, сел на верхней ступеньке трапа, вытащил из кармана пластиковую трубочку, напоминающую древнюю сигарету, открыл колпачок и сунул ее в нос. Привычку дышать спорами адского гриба Стас приобрел еще в армии. Вдохнул, ноздрю пощекотало, щекотка пошла глубже, в гортань, достигла груди. Там возникло приятное онемение, мускулы расслабились, по телу побежала теплая волна. Мимо проскользнули Толик и Ната, но Стас не обратил на них внимания. Он сидел, глядя в темное небо, где среди рваных облаков болтались редкие звезды, слушал, как в рубке заунывно и пронзительно, как работающая вибролопата, напевает Антон. Затем послышался голос Лары, механик замолк, на трап и землю внизу упали мерцающие голубоватые отблески, испускаемые видеоизлучателем развлекательного комплекса.

Формой «Гермес» напоминал вытянутое яйцо. Верхнюю часть занимала рубка — единственное предназначенное для людей помещение, заднюю — двигатель, а нижнюю — трюм, на данный момент почти пустой.

Створки грузового люка с гудением отошли в стороны, обнажив отливающие серым стены.

— Вот они, родные, — Стас заглянул внутрь и вытащил несколько приборов, напоминающих тарелки из металла. — Ручные сканеры направленного действия. С участками для осмотра мы определились, так что хватайте — и вперед.

— А почему нельзя собирать то, что на поверхности? — Ната мотнула головой. — Там же столько всего.

— Большей частью это мелочевка, — Антон сплюнул, — на ней не заработаешь.

При упоминании денег лицо Толика дернулось, глаза алчно блеснули. Именно за ними сюда и явился бывший продавец, решивший в короткий срок сделаться богачом.

— Включается вот этим сенсором, — Стас во время полета объяснял, как обращаться со сканером, но не надеялся, что новички запомнили с первого раза. — Ваша задача — без особой спешки, шагом обойти участок, а приборчик сам определит, где и что лежит под землей, на какой глубине, и все это запомнит. Понятно, ежкин корень?

— Ага, — глаза Наты широко распахнулись, рот приоткрылся — в институте современного искусства, откуда она угодила прямиком в черные археологи, такому не учили.

— Тогда вперед, — Стас активировал сканер, поправил вставленную в ухо «горошину» рации. — Работать будем отсюда и до самого обеда...

Остающаяся дежурной на «Гермесе» Лара помахала рукой и скрылась внутри корабля. Ее задача — следить за кружащими над планетой патрулями. Вдруг какой из них заинтересуется разрушенным городом у слияния двух больших рек?

Стас проводил взглядом Нату и Толика, погрозил кулаком Антону и двинулся к тому участку, что оставил себе. Само собой, выбрал наиболее сложный, где по всем признакам располагались огромные культовые сооружения, именовавшиеся в древности «торговыми центрами». Шел не спеша, время от времени поглядывая на экран сканера, но большей частью — себе под ноги. Антон не врал: чаще всего то, что лежит открыто, не представляет ценности, но иногда на поверхности встречаются уникальные, бесценные предметы... Хотя новичкам об этом знать не обязательно.

Изображение на ручном сканере было нечетким, по экрану бежали помехи. Археологи с лицензией работают с большими сканерами, позволяющими заглянуть на десятки метров под землю и с поверхности разглядеть, что именно там лежит. Но такой прибор жрет море энергии, а его рабо-

Об авторе

Дмитрий Казаков родился и живет в Нижнем Новгороде. Испробовал множество профессий, от грузчика до преподавателя ВУЗа. Кандидат социологических наук. С 1999 года публикует фантастические произведения. Первый роман, «Я, маг!» (2002) получил «Серебряный кадуцей» в номинации «Дебют» на фестивале фантастики «Звездный мост». Также лауреат «Бронзового кадуцея» за роман «Истребитель магов».

Писатель, меньше чем за десять лет своей карьеры выпустивший 20 романов, обращается к самым разным темам. Это и разнообразное фэнтези, от иронического до исторического, и юмористическая фантастика, и «социалка», и альтернативная история, и мистика, и фантастический боевик. Если верить автобиографии на сайте Казакова (www.svenlib.sandy.ru/loky), предыдущие воплощения нашего автора — Фридрих Ницше, конунг Харальд Прекрасноволосый и даже троянский герой Гектор. О своей текущей жизни писатель предпочитает не распространяться, объясняя это тем, что она еще не завершена.

ту легко засечь с орбиты. Каждая находка отмечалась негромким писком, на экране появлялись разноцветные засветки: серебристые — металла, желтые — пластика, синие — стекла, зеленые — дерева...

В одном месте, на груде битого кирпича, Стас приостановился в удивлении — на глубине в несколько метров обнаружилось скопление небольших прямоугольных предметов, сделанных, судя по алому цвету засветки, из неизвестного сканеру материала. Несколько мгновений постоял, размышляя, что бы это могло быть, и зашагал дальше.

Вибролопата вошла в камень с легким скрежетом, полетела пыль, черенок в руках Стаса затрясся, как норовящая вырваться змея. Плита треснула и раскололась.

— Тащи! — Стас выключил лопату и спрыгнул с плиты. Толик и Антон потянули один из ее кусков в сторону.

Тот медленно и неохотно сдвинулся с места, обнажив темное отверстие, куда Лара посветила фонариком.

Они работали на Земле третий день, грузовой отсек заполнился едва на пятую часть. Его занимали раскладные контейнеры, плотно набитые деталями древних компьютеров, статуэтками из металла и фарфора, битой посудой, частями замысловатых приспособлений, чье назначение давно забыто, — телевизоров, фотоаппаратов, приемников. Здесь и сейчас это мусор, но спустя пару недель и десятков световых лет он станет дорогим антиквариатом.

— Что там? — спросил Антон, вытирая с лица пот.

— Какие-то обломки, — ответила Лара, наклонившись еще ниже. — Отсюда не разглядеть.

— Толик, прыгай вниз, — Стас нащупал на поясе пульт, нажал сенсор, и небольшая тележка, снабженная антигравом, мягко подползла поближе. — Будешь подавать, а я приму.

Толик пробурчал что-то, но послушно полез в дыру. Из нее донесся гулкий удар, сменившийся громогласными ругательствами, потом высунулась испачканная землей рука с зажатой в ней фарфоровой тарелкой. Содержимое отрытой полости, состоящее из обломков мебели и посуды, перетащили на тележку за пять минут.

— Давай к кораблю, — сказал Стас Антону, — как перегрузишь, дай сигнал.

— А мы куда? — вылезший из-под земли Толик напоминал измученного циррозом шахтера. — Поздно уже...

— Еще есть время, — Стас посмотрел на багровый шар солнца, висящий над самым горизонтом. — Пойдем, глянем кое-что.

До необычной находки, скрытой под битым кирпичом, руки до сих пор не доходили. Тележка поползла в сторону «Гермеса», Антон побрел за ней, пошатываясь и что-то напевая под нос, а Стас развернулся туда, где сканер обнаружил залежи непонятных предметов. Лара и Толик уныло шагали за командиром.

— Здесь, — сказал Стас, когда они добрались до склона кирпичного холма. — Поглядим...

Вибролопаты не столько резали кирпич, сколько расшвыривали его, обломки летели в стороны, стоял такой грохот, что болели уши, а внутри черепа неприятно екало. Когда обнажилась плита межэтажного перекрытия, Стас отключил лопату и несколько минут остервенело ковырял в ухе. Двум лопатам плита сопротивлялась недолго, пошла трещинами и разломилась, открыв помещение, заваленное небольшими коробками. Из него прянул мощный запах пыли.

— Теперь моя очередь, — Стас отдал лопату Ларе, спрыгнул вниз. Под ногами поехало, он взмахнул руками, оперся о шершавую стену.

— Ну, что там? — донесся сверху возбужденный голос Толика.

— Сейчас посмотрим, — Стас нагнулся, поднял небольшую коробку с надписью сверху. Один торец был закрытым, остальные три отсутствовали, обнажая внутренности, состоящие из стопки очень тонких серых пластин. — Ты отойди, не заслоняй свет.

Наверху сдвинулись, стало светлее.

— Это что? — полюбопытствовала Лара. — Вроде на прибор не похоже, да и на украшение тоже.

— Может быть, предмет религиозного культа? — предположил Стас. — Придется заглянуть в справочник. Хотя...

Крышку коробки удалось откинуть в сторону. Находящиеся под ней белые пластины легко гнулись, а сотни крошечных черных букв покрывали каждую с обеих сторон.

— Это называется «бумага», — сказал Стас. — Материал нестойкий, сохранились единичные экземпляры изделий из нее. Но обычно это отдельные куски, даже обрывки. Сейчас...

Он знал очертания букв основных земных алфавитов. Этот город, как поняли по первым находкам, населяли люди, использующие кириллическую азбуку, а как звучат ее буквы, Стас имел представление.

— Виленин, — прочитал он.

— И что это значит? — изумился Толик.

— Не знаю, ежкин корень, — Стас не стал изображать эксперта. — Пойдем изучать справочник. А потом настроим транскрибер, посмотрим, что он переведет.

Прежде чем выбраться наружу, прихватил еще пару коробок. Они мало отличались от первой, разве что были украшены цветастыми изображениями: одна — куском мяса в обрамлении овощей, другая — суровым мужчиной с древним пистолетом в руке.

— Ну что, мне идти к вам? — рация в ухе воспроизвела дребезжащий тенор Антона.

— Не надо, мы возвращаемся, — ответил Стас.

«Это называется «бумага». Материал нестойкий, сохранились единичные экземпляры изделий».

Блестящий и округлый «Гермес» выглядел среди развалин чужероднее, чем айсберг — в сердце пустыни. У грузового люка возился Антон, на вершине трапа торчала Ната, похожая на хомяка у норки. Увидев Толика, взвизгнула и бросилась навстречу.

— Как будто год не виделись, — ядовито проговорила Лара, глядя на обнимающуюся парочку, но в голосе ее прозвучала зависть.

— Молодежь, — буркнул Стас.

Они поднялись на корабль, Лара отправилась к санитарному блоку — смывать грязь после трудового дня, а Стас уселся к пульту, пробежал пальцами по сенсорам. Экран мигнул, выдав заставку справочника «Материальная культура Земли 20—22 веков» — изображение кренящейся набок круглой башни, которую сотни лет назад почему-то называли пейзанской.

— Ну, что там? — в рубку протиснулся Антон, пахнуло спиртом. — По диким степям Забайкалья...

— Хватит терзать мои ушные раковины, — усмехнулся Стас. — Певец нашелся.

— А чем не певец? — притворно обиделся механик.

Стас быстро прошел по оглавлению справочника, остановился на небольшом разделе в самом конце списка: «Изделия из бумаги». На экране замелькали изображения предметов, привезенных с Земли официальными экспедициями.

Листы отдельные... обрывки материала... рулоны непонятного, предположительно ритуального назначения... газеты, подумать только — когда-то их тоже делали из бумаги...

— Ага, вот это что, — Стас остановил перемотку, — эта штука называется «книга». А крышка на ней — «обложка».

— А для чего эта «книга» нужна? — в люк протиснулся Толик с висящей на нем Натой.

— Ее... эээ... — Стас вгляделся в справочный текст, недоуменно поскреб затылок. — Ее читали.

— Зачем? — изумился Антон, послышалось бульканье, глоток и довольный всхрап.

— Для развлечения, — Стас развернулся, положил книги в считывающий блок трансскрибера. — Сейчас и мы попробуем.

Прибор-переводчик коротко пискнул, развернул виртуальный экран, на нем одна за другой начали появляться строчки.

«В. И. Ленин. Полное собрание сочинений, том 15» — гласила первая.

«Дэшил Хэммет. Мальтийский сокол» — вторая.

«Готовим вкусно и быстро. Сборник кулинарных рецептов» — третья.

— Читать подобное для развлечения? — сказала Ната. — Просто буквы с твердой поверхности? Без эффектов, подсказок и прочего? Хотя понимаю наших предков — у них же не было развлекательных комплексов...

— Помолчи, подруга. Они хоть дорогие, эти книги? — мысли Толика всегда работали в одном направлении. Стас не сомневался, что имей бывший продавец навыки пилотирования и связи с перекупщиками, он бы попытался укокошить соратников по экспедиции. Просто для того, чтобы не делиться.

— Не знаю, — проговорил Стас. — Судя по количеству информации, их почти не находили, так, единичные экземпляры... Вряд ли любители антиквариата заплатят много за то, о чем не знают. В крайнем случае, продадим их просто как бумагу, по весу.

Тучи, серые и плотные, бежали низко, дождь моросил с упорством копающего подземный ход узника. Стас с Натой без особой спешки ковырялись в груде развалин.

— Неужели так и будет дальше? — спросила девушка, поглядев на небо.

— Кто знает? — Стас пожал плечами. — Земной календарь утерян, новый составить никто не удосужился, а о прогнозе погоды можно и не мечтать.

Рация в ухе негромко пискнула, а потом разразилась ужасающим воем. Ната вскрикнула, подняла руки к ушам.

— Боги космоса! Что он делает? — рявкнул Стас и помчался туда, где под дождем мерцал окутывающий «Гермес» зонтик маскирующего поля. Едва не подвернул ногу на мокрых камнях, но ощутив боль в лодыжке, лишь прибавил ходу. Прогрохотал по трапу и ворвался в рубку, где около пульта скорчился оставленный на дежурстве Толик.

— Что ты сделал, гнида? — Стас подскочил к нему, замахнулся. Кулак угодил Толику в челюсть, того мотнуло в кресле, зубы звучно клацнули.

— Задел случайно вон тот сенсор... — плачущим голосом проговорил бывший продавец, прикрывая лицо.

— Какой?

— Вот этот!

Стас с трудом удержался от повторного удара. Толик ухитрился включить блок дальней связи и тот, повинуясь заложенной программе, попытался отыскать поблизости собратьев. И нашел — в патрульных кораблях на орбите.

— Всем возвращаться, — рыкнул Стас в рацию, отключая злополучный сенсор. — Оборудование забрать. И поторопитесь, ежкин корень.

Сам отпихнул Толика, сел к пульту, вывел на экран данные сканеров пространства. Один патрульный корабль находился прямо в зените, еще два неспешно приближались с востока. Хуже всего было то, что от первого отпочковывался меньший по размерам объект — разведывательный модуль.

— Боги космоса, — Стас ощутил, как неприятно заныло под ложечкой.

— Что случилось? — в люк заглянул Антон, мокрый, как упавшая в реку мышь.

— А то, что нас скоро распылят на молекулы, — ответил Стас, один за другим выключая энергетические контуры. — Погибнем бесславно, но зато быстро и безболезненно...

Прижавшийся к стенке Толик задрожал, издал сдавленный всхлип.

Разведывательный модуль снижался без особенной спешки, приборы «Гермеса» фиксировали шарящие по земле «глаза» сканеров, но маскировочное поле пока справлялось.

— Что происх... — шагнула в рубку Лара, но ей хватило одного взгляда на экран. — Проклятье!

— Оно самое, — буркнул Стас, отрубая систему жизнеобеспечения. — Молитесь всем богам, больше ничего не остается.

Погас свет, умерли вспомогательные пульты, с негромким урчанием отключился базовый генератор, остался только главный экран да генератор закрывающего «Гермес» поля. Сквозь приоткрытый люк сверху донесся тонкий, чуть слышный свист. Усилился и стих — разведывательный модуль повис на месте, оглядывая развалины и пытаясь обнаружить источник полученного с планеты сигнала. Стас невольно затаил дыхание. Обнаружат их сейчас патрульные, не помогут «Гермесу» мощные двигатели, маневренность и опытный, прошедший войну пилот. Залп из фотонной пушки — и останется от корабля обугленное пятно...

Негромко бормотал что-то под нос Антон, то ли пел, то ли молился. Лара стояла, опершись на стенку, Ната испуганно всхлипывала, а Толик мелко трясся, как эпилептик.

Когда модуль пошел вверх, Стас ощутил, как замершее было сердце застучало вновь, а по телу выступила испарина.

— Пронесло, — сказал он, поворачиваясь и обводя команду тяжелым взглядом. — Но еще долго они будут держать этот район под особым прицелом, слушать все диапазоны... И как вы думаете, что это значит?

— Ч-что? — спросил Толик.

— А то, что придется сидеть тише воды, ниже травы! — рявкнул Стас. — Не включать ни один из приборов, что может выдать нас!

— Есть холодные консервы, не пользоваться связью, — пояснила Лара, — и заболей кто из вас, я даже не смогу включить диагностер.

Толик, на челюсти которого набухал роскошный синяк, с судорожным всхлипом сполз по стенке, Ната бросилась к нему, обняла за шею и принялась шептать что-то ободряюще-ласковое.

Темнело медленно. Дождь шуршал по обшивке, капли сползали по стеклам иллюминаторов. Сумерки надвигались на разрушенный город, смазывая очертания развалин. Дневная работа давно была сделана, ужин съеден. Команда «Гермеса» отдыхала при неярком аварийном освещении, какое не засечешь и с полусотни метров. Стас дремал в пилотском кресле, краем уха улавливая немузыкальное пение Антона и негромкий стук — Лара устроила ревизию препаратов в аптечке. Толик и Ната, несмотря на отвратительную погоду, бродили по развалинам.

— Эх, скучно-то как, — заметил Антон, прервав очередную песню, мало чем отличавшуюся от десяти предыдущих. — И видеоизлучатель не включишь... Мы от тоски помрем дня через три.

— А ты книги читай, — посоветовала Лара. — Вон их сколько. Половину трюма забили этими бумажными штуками. И кто знал, что они такие тяжелые?

— Точно, — не открывая глаз, проговорил Стас. — Зря, что ли, мы трансскрибер гоняли?

Три дня назад, когда обнаружили склад книг, с помощью трансскрибера удалось создать программу дешифровки и загрузить ее в индивидуальные вычислительные центры каждого.

— Можно попробовать, — Антон почесал слегка прикрытую космами лысину. — Пойду выберу что-нибудь...

Стас удивленно хмыкнул — меньше всего ожидал, что предложение Лары будет принято всерьез.

Антон вернулся довольно быстро, сжимая в руках толстую книгу в оранжевом переплете. Вычислительный центр на поясе механика слегка поскрипывал, а около глаз мерцали виртуальные очки, позволяющие видеть кириллический текст переведенным на язык Метрополии.

— Что это? — спросила Лара.

— Э... Карлос Кастанеда, — ответил Антон. — Название уж больно понравилось: «Искусство сновидения»!

— Это о вкусном и здоровом сне? — Стас вылез из кресла, с интересом глянул на обложку, где красовался голый мужик с морской раковиной на макушке. — Пойду тоже чего-нибудь выберу.

Узкий и неудобный проход в трюм располагался в задней части рубки. Пользовались им только в полете, но сейчас Стас просто не хотел мокнуть под дождем. Он открыл дверцу и по прижавшейся к стене лесенке спустился вниз, туда, где громоздились штабеля книг. Огляделся и задумчиво огладил подбородок, щетина на котором догнала в размере волосы на голове. Книг были сотни, и как выбрать что-то интересное без помощи программы-справочника или гида, Стас не знал. Вытащил одну наугад, черную, толстую, как любитель посиделок в пивных барах.

«Л. Н. Толстой», — гласили буквы на обложке. — «Война и мир».

Стас задумчиво взвесил книгу и положил на место — с такой глыбой тягаться рановато, для начала нужно найти что-нибудь попроще. Подходящая книжечка отыскалась довольно быстро — потрепанная, в яркой обложке, украшенной изображением облаченного в скафандр мужика.

— «Роберт Хайнлайн. Звездная пехота», — с некоторым трудом прочитал Стас. — Наверняка воспоминания какого-нибудь ветерана времен первых войн в космосе. То, что нужно...

Он поднялся по лесенке, у дверцы столкнулся с Ларой. Та почему-то смутилась и отступила в сторону, а когда Стас прошел мимо, шмыгнула вниз, в полутьму трюма.

— Что это она? — спросил Стас.

Антон не ответил, из-за оранжевой книги виднелся только переходящий в лысину лоб и задумчиво шевелящиеся брови. Стас пожал плечами и прошел к креслу. Он открыл книгу, несколько минут соображал, куда делись буквы, и только потом догадался перевернуть тонкий лист из бумаги, именуемый страницей. Прочел первое слово и ощутил, как в голове что-то шевельнулось.

Чтение оказалось процессом странным. Изложенные на бумаге ряды корявых символов преобразовывались в мозгу в звуки, краски, запахи, порождали какие-то мысли, мало связанные с тем, что описывалось в тексте... Стас ощутил себя рядом с героями романа, выпал из реальности куда сильнее, чем при просмотре видео или виртуальной игре. Он не заметил, как вернулась в рубку Лара с томиком «Джейн Эйр», как вошедшие Толик и Ната удивленно вытаращили глаза...

Он читал.

Когда с трудом оторвался от очередной страницы, обнаружил, что за иллюминаторами черно, Антон храпит в обнимку с томиком Кастанеды, Ната дремлет, Лара негромко всхлипывает, а Толик шелестит страницами, тараща глаза, как сова в полдень.

Стас отложил книгу и выключил свет.

От пульта донеслось немелодичное курлыканье, извещающее, что пришло время вставать. Стас заворочался и попытался открыть глаза. Это получилось сделать только с третьей попытки. Над входом в санитарный блок горела лампочка — Антон, как обычно, встал раньше всех.

— Доброе утро, — проговорил Стас, трансформируя кресло в сидячее положение и нажимая сенсор на подлокотнике. Одеяло с шорохом втянулось в отведенную ему полость.

— Доброе, — без особой радости отозвался Толик.

На полу рядом с ним валялась обложкой вверх раскрытая книга, на которой зловещего вида дядька душил красавицу, облаченную в несколько квадратных сантиметров прозрачной ткани. «Джеймс Хедли Чейз. Положи ее среди лилий», — прочитал Стас.

Антон выбрался из санитарного блока, туда незаметно и стремительно, точно мышь, скользнула Лара. Ната потянулась, одеяло сползло с высокой груди, но взгляд Стаса сам собой скакнул на небольшой томик, что девушка держала в руке. «Старшая Эдда» — гласила надпись на нем.

— Странно я себя чувствую, клянусь духом, — сказал Антон, — голова тяжелая, как после пьянки, только вот мыслишки разные в ней бегают...

— Про них потом расскажешь, — ответил Стас, — лучше завтраком займись. Сегодня твое дежурство.

— А что им заниматься? — механик пожал плечами. — Даже печку не включишь.

— Хотя бы консервы открой, — Стас нажал сенсор на пульте, полюбовался на отползающий в сторону люк.

Позавтракали быстро, пустые упаковки консервов полетели в бак утилизатора. Тот заурчал, а люди по одному начали выбираться из корабля, под серое небо, в клубящийся над развалинами туман.

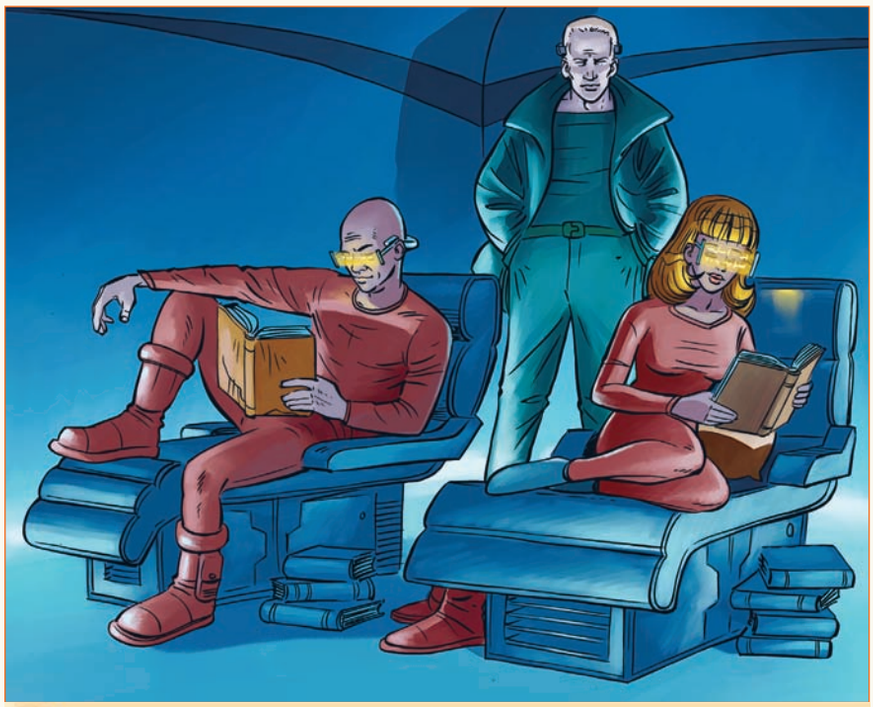
Стас в паре с Натой отправились на участок, недавно разведанный Толиком. Прочесывали развалины без особой спешки. Находки поначалу были пустяковыми: в рюкзаке за спиной Стаса тренькали друг о друга несколько ложек да лежал в кармане примитивный прибор связи, называвшийся «сотовым телефоном».

— Опять не повезло, — сказала Ната, когда под очередным завалом нашлись обломки, годные для продажи меньше, чем прошлогодний снег. — Как ты думаешь, так на самом деле бывает?

— Как? — Стас положил на место кусок камня и изумленно посмотрел на девушку, непривычно печальную и задумчивую. — Ты о чем?

— О книгах, — Ната смущенно потупилась. — Неужели все происходило так, как там описано? Сигурд, Брунгильда...

— Не знаю, ежкин корень, — Стас пожал плечами. Вчера с первых страниц он понял, что «Звездная пехота» — стопроцентный вымысел, ведь люди никогда не



Чтение оказалось процессом странным. Изложенные на бумаге ряды корявых символов преобразовывались в мозгу в звуки, краски, запахи, порождали какие-то мысли...

воевали ни с какими жуками. Но это понимание не помешало воспринять книгу как описание реальности.

— Не знаю, — повторил Стас. — Давай лучше работать, а о развлечениях потом поговорим.

— Ладно, — кивнула Ната, и они зашагали к следующей точке, отмеченной в памяти сканера.

Вопреки байкам, работа черного археолога большей частью скучна, монотонна и лишена особых радостей, состоит не из перестрелок, погонь и ошеломляющих открытий, а из банального копания в мусоре. К обеду Стас и Ната были грязны по уши, а рюкзак стал значительно тяжелее.

— Ну что, пойдем? — спросила девушка, когда таймер в вычислительном центре Стаса негромко пискнул.

— Пойдем, — ответил он. — А то что-то в животе урчит.

Безраздельно царивший с утра туман осел, ветер разогнал облака, и «Гермес» сверкал под солнцем, как глыба хрусталя, зато марево маскирующего поля сделалось почти невидимым. У подножия трапа прямо на земле сидел Антон и восторженно пялился куда-то в пространство.

— Ты что? — поинтересовался Стас, принюхиваясь. — Лара с Толиком пришли?

Самое удивительное — спиртным не пахло.

— Нет еще, — ответил механик. — А у меня поехала точка сборки, а в энергетическом теле начались флюктуации...

И он поднес руки к лицу, взглянул на них с невероятным удивлением, точно видел первый раз.

— Ну и ну! — Стас отшатнулся.

— Он и раньше сумасшедшим был, — заметила Ната, — а после этого Кастанеды и вовсе свихнулся...

Антон подскочил, будто его ужалили в филейную часть, вытаращил глаза и опрометью бросился вверх по трапу. Ната выразительно покрутила пальцем у виска, Стас только покачал головой.

Ноги после целого дня работы передвигались с некоторым трудом, а набитый добычей рюкзак впивался в спину десятками бугров, неизвестным науке образом выросших за время обратного пути.

— Когда же придем? — спросил Антон, вытирая с лица пот.

— Вон за теми развалинами должен быть «Гермес», — ответил Стас. — Если я не путаю...

Сегодня они работали на самом дальнем от корабля участке, около руин старой крепости, откуда был виден острый мыс при слиянии двух рек и остатки громадной желтой церкви на нем. Стас не ошибся: из-за развалин показался «Гермес», открытый люк и машущие руками у подножия трапа Ната и Толик. Ветер донес полные эмоций крики.

— Что это они орут? — спросил Антон, поправляя рюкзак.

— Вот уж не знаю, — ответил Стас и добавил вычитанную в одной из книг фразу. — Милые бранятся — только тешатся.

Толик и Ната ссорились и раньше, но все обходилось парой ударов, банальным «Пошел ты!» и «Пошла ты, подруга!», после чего следовало быстрое, слезливое до тошноты примирение. Сейчас разлад шел совсем по другому сценарию.

— Ты, куколка, хоть понимаешь, с кем связалась? — рявкнул Толик. — Такие клевые парни, как я, на дороге не валяются!

— Твое место — в свинарнике, рядом с псами! — гордо ответила Ната. Щеки ее алели, глаза сверкали, и выглядела девушка на редкость решительно. Исчезло всегдашнее подобострастие по отношению к приятелю, появилась уверенность в себе.

— Разве ты ведешь себя как мужчина? — спросила Ната. — Ты трус и женовидный ублюдок!

— Заправь ленту в свою печатную машинку, а об остальном позабочусь я сам! — Толик шагнул вперед, но не подумал успокоить подругу пощечиной, как обычно, а попытался обнять ее за плечи. Ната отшатнулась.

— Ты слышишь то же, что и я? — поинтересовался Стас, чувствуя, что его челюсть готова отвиснуть до пояса.

— Ага, — ошалело кивнул Антон. — Они как-то странно разговаривают. Я и не думал, что этот хлыщ такие слова знает.

Толик тем временем заметил, что у ссоры появились зрители.

— Эта наша разборка, парни, — сказал он вальяжно. — Две собаки дерутся — третья не мешай. Мы сами с куколкой все решим. Вам понятно?

— Еще бы не понятно, — ответил Стас. — Только не убейте друг друга, а то еще возись потом с похоронами...

Они обогнули парочку и двинулись к грузовому люку. Там избавились от рюкзаков, а когда вернулись к трапу, ссора продолжалась, хотя и на некотором удалении от «Гермеса». Доносились гневные выкрики.

— Что это они? — спросил Стас, поднявшись в рубку.

— Настоящий мужчина, — Лара отложила потрепанный цветастый томик со знойной красоткой и томно улыбнулась. — Обязательно заметит горячее сердце и ранимую душу настоящей женщины...

Раздался грохот — споткнувшийся на последней ступеньке Антон звучно хрястнулся коленками об пол.

— Ну, чума, — пробормотал механик. — Клянусь духом...

Выпавшая из кармана комбинезона фляжка негромко, как-то сиротливо брякнула.

Вибролопата визжала, как записная истеричка, бессильно елозила по блестящей темной поверхности, оставляя неглубокие царапины.

— Что за материал такой? — спросил Толик, когда Стас отключил питание и визг стих.

— Вот уж не знаю, вроде обычный камень. Давай попробуем подкопать сбоку и поднять ее.

Они пошли в разные стороны, расчищая поверхность рядом с открытым участком, и Стас довольно быстро наткнулся на край. Вонзил под него вибролопату, включил ее, налег хорошенько...

Вырвавшаяся из потных ладоней ручка хлестнула по лицу с такой силой, что перед глазами потемнело. Стас ощутил, что падает, и обнаружил себя лежащим на груде камней. В глазах склонившегося над ним Толика виднелся страх.

— Всэ... ноэмално... — проговорил Стас, морщась от боли в челюсти. — Ежкин коэнь...

— У тебя губы разбиты и кровь из носа течет, — сообщил Толик.

— Поыду к Ларе, — шатаясь, Стас ухитрился подняться. — А ты обследуй пока другие точки.

Путь до корабля занял в два раза больше времени, чем обычно. Голова кружилась, возникало странное ощущение, что ноги то удлиняются, то укорачиваются, как телескопические хлысты. Увидев «Гермес» и сидящую на нижней ступеньке трапа Лару, Стас облегченно вздохнул.

— Что с тобой? — она вскочила, затрепетали книжные страницы.

— Лопата взбунтовалась, — Стас попробовал улыбнуться, но боль заставила отказаться от этой идеи.

— Пойдем наверх, — Лара обняла командира за пояс, осторожно повела по трапу. Когда окунулись в душное нутро корабля, усадила в ближайшее кресло, а сама метнулась к аптечке. Стас на мгновение прикрыл глаза, поплыл куда-то, а когда пришел в себя, ощутил резкий неприятный запах и холодное прикосновение к предплечью.

— У тебя легкое сотрясение, — сказала Лара, — сейчас введу кое-что, станет легче, но до вечера придется полежать.

— А что с тобой? — только тут Стас обратил внимание, что глаза у Лары красные, а нос чуть припухший. — Ты что, плакала?

Инъектор сухо щелкнул, кожу предплечья кольнуло.

— Ничего, — ответила Лара, отводя взгляд. — Книга попалась такая... героиню жалко... ее там все бросают...

— Как можно плакать из-за букв на бумаге? — спросил Стас и осекся, вспоминая, как сам переживал за идущих к Ородруину хоббитов.

На Земле «Гермес» простоял три недели. Тринадцать дней прошло с того момента, как пришлось перейти на режим энергомолчания. За это время Стас одолел около полутора десятков книг, в основном того жанра, что именовался в древности «фантастикой». Поначалу было тяжело, почти на каждой странице приходилось обращаться к словарю вычислительного центра, чтобы узнать значения многочисленных архаичных слов. Но потом Стас втянулся и начал получать от чтения удовольствие, не меньшее, чем от вдыхания спор адского гриба.

Не отставали от командира и другие. Лара просто глотала сентиментальные романы, Толик — тексты про сыщиков с крепкими кулаками, Ната — всякую ерунду вроде саг и легенд. Антон тоже что-то читал, но книги непонятно почему прятал. Куда более странным выглядело то, что он перестал пить, а по вечерам уходил куда-то в сторону от корабля. Ната и Толик мало времени проводили вместе, после давешнего скандала почти не разговаривали, а бывший продавец больше не заводил бесед о том, как бы побыстрее разбогатеть. Лара поглядывала на него с большим и большим интересом.

А сам Стас несколько раз ловил себя на мечтаниях о другом мире, более чистом, светлом, где люди сражаются не за деньги, а за идеи, под дружбой понимают не деловой союз, а что-то другое, любовью не называют секс, где нет жестких законов Метрополии и ты волен сам выбирать дорогу...

— Можно плакать, — сказала Лара, — как видишь.

— Такое впечатление, что я попал в дом для умалишенных, — пробормотал Стас, глянул на пульт и едва не застонал.

На центральной консоли, напоминая раскинувшую крылья огромную бабочку, лежала книга. На темной обложке золотились крупные буквы «Федор Достоевский. Записки сумасшедшего».

Проснулся Стас будто от толчка. Несколько мгновений полежал, вслушиваясь в вой ветра за стенками и вглядываясь в заполняющий нутро «Гермеса» мрак, потом обратил внимание на то, что люк открыт, судя по тому, как отчетливо доносится звук. Тревога кольнула сердце, заставила спешно выбраться из кресла. Стас влез в комбинезон, нащупал в кармане фонарик.

Снаружи оказалось не так темно, как в корабле. Сквозь неторопливо ползущие облака там и сям просвечивали звезды, над самым горизонтом виднелся белесый лунный диск. Антон стоял на коленях, взобравшись на ближайшую к «Гермесу» кучу обломков, и что-то бормотал. Когда он вскинул руку, Стас ощутил, как его охватывает морозцем: в ладони механик сжимал вибронож, достаточно большой и мощный, чтобы разрезать ствол дерева.

Вот только деревьев рядом не было.

Антон поднял руку еще выше, лезвие блеснуло. Стас рванул с места, под ногой громыхнул камушек, механик повернул голову, нож стремительно пошел вниз. Стас перехватил его в последний момент, сжал предплечье Антона и они покатились по земле.

— Что ты делаешь, ежкин корень? — прохрипел Стас, вырвав нож из руки механика и усевшись на поверженного верхом.

— Пусти, — ответил Антон глухо, из левой руки у него выпала тонкая книжечка. — Я должен это сделать. Высшее служение человека есть смерть, а смерть добровольная и мучительная возносит погибшего к вершинам блаженства...

— Что за бред? — Стас встал, морщась от появившейся в голове боли, нагнулся и поднял книгу.

— Отдай! — Антон попытался прыгнуть прямо с земли, лысина его блесну-

Ослепительно-белый луч ударил в темнеющую неопрятным бугром груду книг. Те вспыхнули жарко и весело, будто ждали этого момента.

ла, но Стас отступил в сторону и механик промахнулся.

— Вот уж нет! — Стас почувствовал, как от гнева начинает гореть лицо. — «Книга освобождения»? «Истинное учение бессмертия»? А ну марш в корабль! Быстро! А не то устрою тебе кровопускание, но не смертельное, а болезненное...

Даже в темноте было видно, как Антон побледнел. Он торопливо поднялся и принялся отступать к «Гермесу», не отрывая глаз от взбешенного командира.

— Книг он начитался! — рычал Стас, торопливо поднимаясь по трапу. — Да поимей меня горный тролль... тьфу!.. если я позволю кому-нибудь из вас или себе еще раз перевернуть страницу! Подъем, мать вашу!

На последней ступеньке трапа Антон споткнулся и упал внутрь. Грохот удара смешался с воплем боли. В темноте зашуршало, раздался недовольный голос Наты:

— В чем дело? Спать не даете!

— Мы улетаем! Немедленно! — Стас обошел Антона и шагнул к пульту, нажатием сенсора включил свет. — И пока я буду высматривать окно между патрулями, вы должны вышвырнуть из трюма все книги!

— Что? — Лара поднялась на кровати, изумленно заморгала.

— Это приказ! — прорычал Стас. — Понятно!?

— Чего орать-то? — Толик вылез из-под одеяла, какой-то весь белый, дряблый и обвисший.

Стас сплюнул и отвернулся к пульту, вывел на экран данные сканеров пространства. Кружащие вокруг Земли патрульные корабли не могут контролировать всю поверхность планеты, они оставляют двигающиеся «слепые пятна», где сопровождающий старт энергетический выброс останется незамеченным. За спиной слышались недовольные голоса, шаги, затем переместились ниже, в трюм, но Стас не обращал на них внимания. Он работал, выискивая момент, когда наступит ближайшее «окно».

— Через тридцать три минуты, — пробормотал, закончив вычисления. — Должны успеть...

Полоса света из люка падала на развалины, виднелись суетящиеся люди, вытаскивающие из трюма охапки книг. Стас понаблюдал за ними несколько мгновений и принялся обшаривать рубку, заглядывая всюду: в личные шкафчики, под кресла, в уголки, где можно устроить тайник. Наверняка все отложили что-то для себя, нечто понравившееся, зацепившее душу...

Один томик шлепнулся на стол, второй, третий... Джеймс Хедли Чейз, Эрл Стэнли Гарднер — это заначка Толика. Гомер, «Песнь о Роланде» — Наты, куча книжек в мягких обложках с томными красавицами в объятиях суровых мужчин спрятана Ларой...

Расставаться с тем, что отложил сам, оказалось труднее всего — Толкин, Фрэнк Герберт, Роджер Желязны. Стас ощутил, что отрывает кусок от самого себя, но решительно шлепнул эти книги в общую стопку. А затем ухватил и поволок все к люку.

— Что ты делаешь? — отчаянно выкрикнула Лара, когда он швырнул найденное в рубке наземь.

— Спасаю кое-кого от заразы, — ответил Стас. — Вы закончили?

— Да, — мрачно буркнул Антон.

— Тогда все на корабль, — Стас первым поднялся по трапу. В рубке подошел к оружейному хранилищу, набрал код доступа. Понаблюдал, как отъезжает в сторону бронированная крышка и полез внутрь. Ната отшатнулась, увидев командира с плазменным ружьем в руках.

— Ты сошел с ума! — губы Толика тряслись, глаза бегали.

— Нет, — Стас покачал головой. — Пока еще нет. Занимайте места, через десять минут стартуем.

— Зачем? Куда? — захлопала ресницами Лара.

— Домой. Мы нашли достаточно, чтобы окупить полет и пожить в свое удовольствие некоторое время, — Стас подошел к люку, прицелился. — А оставаться здесь смертельно опасно.

Сердце дрогнуло, но он уверенно нажал спусковой сенсор. Ослепительно-белый луч ударил в темнеющую неопрятным бугром груду книг. Те вспыхнули жарко и весело, будто ждали этого момента.

— Нееет! — гневный вопль вырвался сразу из четырех глоток.

— Да! — Стас повернулся, не опуская ружья. — Всем оставаться на местах!

— Зачем? Ну зачем? — спрашивала Лара, пока он шел к пилотскому креслу, закрывал люк и готовил корабль к взлету.

— Эти книги... — Стас нажимал сенсоры, вглядывался в появляющиеся на экране диаграммы, — они опаснее сотни солярных бомб! Они делают нас слабыми, порождают странные мысли, сомнения в том, что незыблемо в традициях Метрополии! Лучше обойтись без них!

Он выглянул в иллюминатор, посмотрел на пылающую груду бумаги, где в алом пламени корчились и рассеивались черным пеплом страницы, нажатием сенсора активировал защитный экран. Изображение за иллюминатором размылось и исчезло.

— Старт, дамы и господа, — проговорил Стас, и «Гермес» прыгнул вверх, как огромный кузнечик.

Костер из смертельно опасного антиквариата остался внизу.

© Д. Казаков, 2007.

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ
Mobi
апрель №4 2007

НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА
3GSM World Congress
По итогам самой большой выставки мобильных устройств:
- Технологии и события выставки
- Дайджест новейших устройств
- Первый взгляд на лучшие устройства с 3GSM
- И многое о том, с чем из мобильной техники нам предстоит прожить следующий год

Гарантийный ремонт ноутбуков
Правила использования ноутбука и как ходить в сервис-центр

Что внутри у MP3?
ID3-теги — для настольных и мобильных компьютеров

Шифрование электронной почты
Как использовать PGP для надежной защиты переписки

Социальные сети
Новейший способ всеобщего общения в интернете

ДЕСЯТКИ ОБЗОРОВ. УЙМА НАВЫКОВ. В КАЖДОМ НОМЕРЕ!

НА DVD В АПРЕЛЕ:
- 300+ НОВЫХ ПРОГРАММ для смартфонов, КПК и под Windows
- 200+ НОВЫХ КАРТИНОК И ОБОЕВ
- 1500+ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ в дисковом каталоге. Реальные цены
- ПОЛЕЗНЫЕ СТАТЬИ И НАВЫКИ:
  :: Видеоучебник по Mozilla Firefox, разумной альтернативе для устаревшего MS Internet Explorer
  :: Подробные обзоры: все три редакции сверхпопулярной Symbian Series 60
  :: Тест-Драйв интереснейших смартфонов Qtek 8500 и Nokia E60
  :: Библиотека статей

И МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ!

www.mobi.ru
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР:
ТЕЛЕФОНЫ и СМАРТФОНЫ :: КПК и КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО и ВИДЕОКАМЕРЫ :: НОУТБУКИ и UMPC
МЕДИАПЛЕЕРЫ :: ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

Юлия Полежаева

Иллюстрации Веры Лобовской

ДОРОГА К ОКЕАНУ СМЕРТИ

Звезды над июльской степью кажутся такими низкими, будто спущены с неба на невидимых ниточках. Земля с усталым вздохом отдает накопившийся за день жар, и звезды покачиваются в потоках теплого воздуха, разбрасывая мерцающие блики по серебристым волнам обреченного ковыля.

Почему обреченного? Семен проснулся, как от толчка, и сразу понял, что еще рано и что он видел знакомый и любимый сон с непривычным горьковатым привкусом тревоги. Вокруг стартового стола ковыля давно нет, чтобы увидеть завораживающие серебряные волны, надо отъехать километров на двадцать, за сопки, туда никакой выхлоп не достанет. Откуда же чувство обреченности? Что не так?

Семен привычно сосредоточился и прислушался, выделяя из фона знакомые ноты. Едва слышное гудение приборов, шелест вентиляции, ровное дыхание спящего Михаила. Мягкое пощелкивание клавиатуры из рабочего отсека — Ренат уже заносит данные по вахте. Значит, Дима должен быть на камбузе. Легкий стук и раздраженное шипение сквозь зубы немедленно это подтвердили: порывистый Димка в очередной раз повстречался с какой-то поверхностью.

Семен невольно улыбнулся и открыл глаза. Отточенное чувство времени его не подвело: до подъема еще полчаса — но странный сон оставил неприятный осадок. Интуиции надо доверять. Он бесшумно отстегнулся и скользнул в рабочий отсек.

Ренат, не поворачивая головы, скосил глаза.

Внеплановое тестирование передало экипажу тревогу командира лучше всякой телепатии. Димка поминутно заглядывал в отсек.

— Командир бдит, — вопросительную интонацию создавала только чуть приподнятая правая бровь.

— Что-то не так.

Семен затормозил у пульта и для проформы окинул взглядом текущие показания — Ренат не пропустил бы отклонений.

— Большой тест?

— Давай.

Ренат утвердительно опустил ресницы и прошелся по клавиатуре тонкими музыкальными пальцами. По экрану побежали строчки «Большого теста». Семен кивнул, придержавшись за пульт, и поплыл в душ.

Когда он вышел, тест еще не закончился, а Михаил уже проснулся и привычно ворчал, что командир сам первый нарушает режим, а требует... На сей раз он ворчал скорее для успокоения: внеплановое тестирование передало экипажу тревогу командира лучше всякой телепатии. Димка поминутно заглядывал в отсек с большим вопросом на физиономии.

На последних секундах теста все четверо собрались у пульта, напряженно глядя на экран. OK, OK, OK... «Все параметры в норме». Михаил облегченно вздохнул. Ренат скосил глаз на командира, приподняв для разнообразия левую бровь. Семен, покусывая губу, задумчиво разглядывал оптимистическое сообщение в рамочке.

— А можно мне попробовать? — робко подал голос Димка.

Семен перевел взгляд на него. Димка заторопился. Обычно его программерские порывы безжалостно давились на корню из соображений, что лучшее — враг хорошего, но сейчас командир вопросительно молчал.

— Можно по логам посмотреть — не соответствие норме, а что куда меняется. Ну, тенденции всякие...

— Ты представляешь, сколько там параметров? — Ренат так удивился, что даже повернул голову.

— Не вручную же, — возмутился Димка, — я программку сляпаю. Можно по нескольким... или даже по всем — статистику, поискать в хвостах, пороги там... — он глотал слова, не успевая за мыслями.

— Работай, кадет, — вынес командир свой вердикт и добавил, окончательно утверждая приоритеты, — на камбузе сменю.

«Кадет» кивнул с таким энтузиазмом, что едва не улетел в потолок. Михаил успел придержать его за плечо, а Ренат, каким-то образом не пошевелившись, зацепил за брючину.

Возясь на камбузе, Семен впервые подумал, что его так никто и не спросил о причинах аврала. Верят. А спросят — что я скажу? Дурной сон увидел, как баба истеричная? Может, сказать, мол, учебная тревога, чтоб не расслаблялись? Стыдно. Ренат поймет. Молодежь, может, и поверит, а Ренат виду не подаст, но поймет.

Семен глубоко вздохнул и вдруг понял, что уже почти успокоился. Раз уж его заботит, что подумают... Все-таки тест писали не дураки, он такое проверяет, о чем я даже и не знаю, — а, с другой стороны, легкие эмоциональные встряски экипажу только полезны. Да и кадет пусть порезвится — а то взяли парня как гениального программиста, а гоняем как салагу: оранжерея, уборка, камбуз. Пока еще

долетим, пока до дела дойдет, а чувство своей незаменимости каждому нужно прямо сейчас.

К завтраку Димку пришлось отрывать от компьютера с мясом. Он торопливо заглотал кашу и улизнул обратно, провожаемый неодобрительным взглядом Михаила. Остальные не спешили. Экипаж мигом уловил изменение в настроении командира и тоже расслабился.

— Так что случилось-то? — все-таки спросил, наконец, Ренат.

— Черт его знает, — смущенно признался Семен. — Проснулся с отчетливым чувством, что где-то непорядок, и решил, что лучше перебдеть.

Михаил многозначительно хмыкнул.

— Может, тебе, командир, тоже, того... тестики погонять? Их есть у меня.

— Не дождетесь, — ухмыльнулся Семен.

— Есть, работает! — Димка торпедой ворвался в салон, и Михаил привычно перехватил его в сантиметре от столкновения с переборкой. — А булочки еще остались?

Кадет цапнул булочку, откусил сразу половину и попытался одновременно изложить самые яркие моменты своего алгоритма. Семен поднял руку.

— Стоп. Прожуй и доложи результат — подробности потом. Нашел что?

— Ничего серьезного, — героически сглотнув, отрапортовал Дима. — Трафик телеметрии за последние сутки вырос почти вдвое, но для него даже нормы нет...

Он нацелился было откусить еще раз, но замер под напряженными взглядами Семена и Рената. Михаил недоуменно переводил глаза с одного на другого.

— Выходной трафик? — уточнил Ренат.

— И входной тоже. Входной даже больше. А что? — Димка отвлекся, наконец, от своего чистого восторга.

— Что-то я не понял, — поддержал его Михаил, — какой еще входной? Разве телеметрия не автоматом отправляется?

— Всегда есть входной, — пояснил Ренат, — подтверждение получения или запрос на повтор, если большие помехи. И, в принципе, если Земле что-то не понравилось, они могут запросить дополнительные данные.

— А что им может не понравиться, чего мы не знаем? — удивился Димка.

— Большой тест отслеживает не все, что входит в пакет телеметрии, — ровным голосом сообщил Ренат. — Мы проверяем только то, что при необходимости или желании сможем изменить.

— А на Землю, значит, кроме того, сообщаются вещи, которых мы изменить не можем? — уточнил Михаил.

— Да.

— А они могут?

— Они тем более не могут.

— Проще говоря, — заключил Семен, — если это не помехи связи, значит, Земля что-то нарыла, о чем нам пока не сообщают. Наверное, берегут наши нервы. Но я так полагаю, наши нервы будут целее, если мы сами выясним, что это, не дожидаясь откровений от ЦУПа. Верно, док?

— Ну, насчет нервов — оно конечно, — ошеломленно протянул Михаил. — Лучше знать, чем не знать.

Командир кивнул и перевел взгляд на Димку.

— Поел? Ты можешь выяснить, что там за дополнительные запросы?

— Не знаю, — растерянно отозвался программист, — они закодированы... То есть попробовать-то расколоть, конечно, можно...

— Пробуй. У тебя сейчас по графику отдых, но, думаю, мы его пока отложим. Все остальные еще раз проверяют каждый свой участок — без теста, вручную. Может быть, как раз в программе баг, если мы что-то не видим.

Напряженную тишину разрядил спокойный голос Рената.

— Однако ж интуиция у тебя, командир!

Об авторе

Космическая тема близка Юлии Полежаевой со студенчества: она закончила факультет аэрофизики и космических исследований Московского физико-технического института. Фантастика, особенно отечественная, — одно из главных увлечений писательницы. Ее дебют состоялся в 1993 году, когда «Эльфийский синдром», вольное продолжение толкиновского «Сильмариллиона», получил определенную известность среди российских толкинистов. С тех пор Полежаева написала около десятка рассказов, в основном на разнообразные литературные конкурсы. Познакомиться с работами писательницы можно на ее интернет-странице: ***wplus.net/pp/Julia/***. «Дорога к океану смерти» — первая «бумажная» публикация автора.

●●●

Не гожусь я в Командоры. Шаги здесь должны грохотать, разгоняя облепившиеся привидения, гулко отражаясь от голых стен в язвах облупившейся масляной краски. А мое эхо пугливо жмется к ногам, цепляется за неровные стыки тусклого линолеума, застревает в темных глухих нишах закрытых дверей по обе стороны коридора, глохнет без следа уже под следующей из редких мигающих ламп. Как в подземелье каком, право слово — и немытое окно в бесконечно далеком торце никого не обманет. Фильмы ужасов в таких коридорах снимать. Так и ждешь, что сейчас с треском распахнутся двери и повалят страшные мохнатые клыкастые хари...

С треском открылась дверь впереди, на звук шагов высунулся сморщенный лысый дедок из соседнего отдела, не то Иван Петрович, не то Петр Иванович. Кирилл молча кивнул, протянул на ходу руку.

— Добрый, — сипло поздоровался сморчок. — Закурить не найдется? У меня кончились, а нет...

— Я бросил, — не останавливаясь, через плечо ответил Кирилл.

— ...никого на этаже, — замирающим голосом закончил истосковавшийся по общению сосед. — Это правильно, конечно. — Он еще потоптался, разочарованно глядя в удаляющуюся спину, и спрятался обратно.

Кирилл повернул за угол, прошел до середины другого столь же пустынного коридора, с трудом отпер вечно заедающий замок и наконец добрался до своего штатного рабочего места. В кабинете было солнечно и душно. Обрадованная визитом пыль возбужденно закрутилась в воздухе. Кирилл открыл форточку, дунул на поверхность стола, внеся свой вклад в этот праздник пыли, и плюхнулся на стул лицом к окну. За окном тоже был праздник. На стене пустого цеха напротив лежали квадратные солнечные зайчики, прямо из кирпичей весело росли зеленые кустики. За цехом утробно выла аэродинамическая труба.

Никто еще не знает. Радостно раскочегаривают оборудование, простоявшее без дела пятнадцать лет, строят блистательные планы, злорадно зубоскалят в адрес ренегатов, разбежавшихся по банкам и заграницам. Тем, кто не разбежался, не предал мечту юности, выдержал годы издевательского пренебрежения, сейчас кажется, что гигантский спящий монстр возрождается к жизни. Что чудом пробитый, выросший на голой вере энтузиастов и на последних каплях старой инерции марсианский проект — это начало. Старт. Заря новой жизни.

Черта с два.

Все это шевеление — даже не последние содрогания агонии. Это суета червей в трупе. Такого удара нашей космической программе не выдержать — останется только туристов катать. То-то позлорадствуют ренегаты — те, кто свалил вовремя, успел захватить хорошие места. А куда мне теперь? Стоит слухам пойти, побегут крысы. А попробуй дернуться куда-то сейчас — каждый спросит, почему. Вот тут как раз слухи и пойдут.

А кстати, почему вообще такая секретность? Уже ведь ясно, что полет надо сворачивать, чего Борисыч ждет? Чуда?

Чем раньше повернуть, тем больше свободы для маневра. Или... Или уже поздно? Не может быть, потери не настолько велики. До Марса и обратно, наверное, не хватит, но сейчас еще... Черт, так не прикинешь, надо считать. Где-то должна быть предельная точка — и ее уже должны бы вовсю рассчитывать. Стоять на ушах, бить тревогу, выдавать пачками варианты маневров и траекторий, методики экономии энергии на борту. Демонстрировать сплоченность в беде и готовность сделать все возможное для спасения наших героев... Или с Борисыча станется предпочесть их спасению Марс? А потом развести руками, мол, кто же знал, на пути в неведомое случаются жертвы...

Да нет, глупости. Я-то знаю — и не только я, человек десять, наверно. Или пять. Потом все равно выплывет, что знали, могли, но не спасли — уж тогда головы полетят, мало не покажется. Никакой Марс того не стоит. Или дело не в Марсе? В политике? Выборы на носу, марсианская программа — крупный успех. Или крупный провал. И что, могут нас заткнуть от греха? Бред, меньше надо детективов читать!

А все-таки если? Был такой старый голливудский фильм, там просто отстреливали тех, кто знал... Нет, тех, кто пытался рассказать — так что безопаснее помалкивать. Хотя от чьей-нибудь паранойи это не спасет, если что. Безопаснее всего как раз поднять шум — обвинить руководство в преступном промедлении, выступить спасителем и патриотом... Сдать Борисыча? Тут уж каждый за себя! В конце концов, чего он, в самом деле, тянет? Разве это не предательство ребят? И, между прочим, на такой сенсации можно неплохо подзаработать, если правильно выбрать, кому сдать... Кажется, у Лени был выход на кого-то из «Эха Москвы»... Сейчас выиграет тот, кто предаст первым.

●●●

Экран дрожал перед глазами, мешая вникать в мельтешение строчек. Димка в очередной раз позавидовал умению Рената сохранять неподвижность перед пультом, пристегнулся и осознал, что дрожал не экран. Дрожали руки. Это что же, я трушу? Какого черта! Никто не гарантировал безопасности, с самого начала было ясно, что первая марсианская экспедиция — затея рискованная. Оно, конечно, так, но тогда это обстоятельство воспринималось в основном как повод собой гордиться. В каком я был экстазе, когда выдержал все отборы, получил шанс прогуляться по пресловутому красному песку! Если совсем честно, разве я грезил марсианским пейзажем? В блистательных мечтах виделось триумфальное возвращение — бессмертная слава первопроходцев, телекамеры, плачущая от счастья мама, восторженные девушки. Деньги. Это стоило трех лет собачьей жизни, стоило риска... Но я же не думал всерьез о возможности в самом деле погибнуть! Стоит ли Марс посмертной славы? Да и какая там слава. Все знают Гагарина и Армстронга — а кто помнит имена неудачников? Разве что мраморные доски где-нибудь на Байконуре или в Хьюстоне. Если бы еще на обратном пути!

А что, на обратном я бы согласился? Увидеть Марс и умереть? Я что, совсем идиот? По большому счету, кому он нужен, этот Марс? Давно всем очевидно, что не найдем мы там никакой жизни, никаких артефактов чужих цивилизаций, ничего особо ценного. Мертвый холодный мир. Все эти песни, мол, «изучение Марса поможет получить новые знания об эволюции планет Солнечной системы» — пиар для бедных. Никто не стал бы вкладывать столько денег в какие-то там чисто научные изыскания. Престиж, приоритет, гонка технологий — в конечном счете всего лишь политика, и только. Я готов погибать ради чьей-то победы на выборах? Нет. Но тогда зачем же я сюда так рвался? Только ради восторженных девушек?

Димка вздрогнул от прикосновения к плечу. Он не заметил, как Ренат вернулся из двигательного отсека.

— Посмотри динамику данных второго топливного датчика. Мне кажется, он врет.

Семен оторвался от своего пульта и перевернулся, чтобы пристроиться рядом с Ренатом за Диминым плечом.

— В какую сторону врет?

— Похоже, у нас куда меньше. Внизу заметили, когда пошла телеметрия с третьего.

На экране появилась убедительно горизонтальная диаграмма. Семен помолчал, закусив губу.

— Как же это могло получиться? — не выдержал Дима. — Ладно датчик — но откуда взялся лишний расход? Мы же летим по инерции, только генераторы...

— Угу. И генераторы автоматически компенсируют нехватку энергии от батарей. Программа должна бы сообщать, но почему-то не сообщает. А мы тут сибаритствовали — горячий душ, булочки...

— Как это получилось — второй вопрос, — перебил командир. — Первый — оценить потери и возможные последствия. Ренат, подключайся к Диме — а мы с Мишей посмотрим, на чем и сколько можно сэкономить.

Только через час, отвлекшись на минуту от компьютера, Димка вдруг осознал, что цепенящий страх куда-то незаметно делся.

●●●

Как получилось, как получилось... Неучтенные потери в новых солнечных батареях, ошибка в программе, неисправный датчик — все как нарочно, чтобы проблему заметили слишком поздно. Чтобы не осталось никаких других шансов, кроме позорной капитуляции. Чтобы вся жизнь, все, ради чего столько лет — нет, десятилетий! — боролся, рвал зубами, давил авторитетом, воровал с коммерческих проектов и давал невыполнимые обещания — все псу под хвост.

По оконному стеклу беззвучно ползли слезы дождя. Погоде не надо притворяться, погода может себе позволить рыдать о погибшей мечте, бессильно никнуть ветвями, безнадежно выть холодным ветром в проводах. Как хочется повыть...

— Игорь Борисович, я вам еще нужна?

— Нет, спасибо, Марина, вы можете идти. Оставьте дверь в кабинет открытой, я жду Горелова. До свиданья.

Сжав зубы, он снова отвернулся к окну. Что принесет Горелов? Может, все-таки, если сейчас начать экономить, хватит до Марса? В посадочном блоке автономный запас...

Не надо себя обманывать. Туда-то хватит в любом случае — не хватит обратно, как ни экономь, нечего и надеяться. Я и не надеюсь. А на что надеюсь? Что уже поздно поворачивать, что сейчас придет Горелов и скажет, что предельная точка пройдена неделю назад. И тогда останется только призвать к героизму ребят... И, между прочим, воззвать к священному долгу государства и спешно готовить спасательную экспедицию. Она, конечно, все равно не успеет, но система будет спасена, жизнь продолжится...

Ты серьезно думаешь, что это было бы везением — отправить ребят на верную смерть? Я точно знаю, *что* будет невезением: необходимость отдать приказ к повороту. Рассчитывать орбиты, писать инструкции. Своими руками загонять гвозди в гроб дела своей жизни. НАСА по такому случаю снова прибавят бюджет, и они уже точно станут первыми, а мы отстанем навсегда...

Может, организовать себе какой-нибудь сердечный приступ, лечь в больницу, пусть зам командует? Он давно на мое место зубы точит, пусть насладится. Ага, великолепно. Побеждать я сам хочу, а проигрывает пусть зам? Как раз на такой случай было придумано древнее слово честь. Сделать, что должно, и потом пулю в висок.

— Можно?

Он вздрогнул и обернулся. В освещенном дверном проеме блестела лысина Горелова.

— Заходи.

Горелов подошел к столу, и стало видно, что он радостно улыбается.

— Что? — выдохнул Борисыч.

— Предельная точка поворота по обычным гомановским эллипсам через две недели, — с энтузиазмом доложил Горелов, — но через три недели еще будет очень удачное окно для траектории с захватом Венерой, она даже экономичнее. Можно, конечно, и сейчас прямо повернуть, но смысла нет, выигрыш съест торможение на подходе.

— А позже?

— Позже — все, — удивленно пожал плечами Горелов. — Если в это окно не вписаться, потом уже топлива на возврат не хватит. Так что давай, командуй, пусть ребята на всякий случай пока начинают экономить, а мы как раз все подготовим...

— Ты рассчитывал для нынешнего уровня расхода?

— Да, но это без запаса. Запас не помешает...

— Подождем еще недельку.

Генеральный конструктор вернулся от окна к столу и принялся складывать бумаги стопочкой, старательно не поднимая глаз.

— Чего ты ждешь, Гоня? — мягко спросил Горелов.

Забытое студенческое имя ударило по сердцу. Он хотел было начальственно рявкнуть, но поднял голову и натолкнулся на сочувственный, все понимающий взгляд наивных выцветших глаз.

— Не знаю, — неожиданно для себя признался Борисыч. — Чего-то. Чего-нибудь.

Пауза затянулась.

— Ну, недельку-то терпит, — протянул наконец Горелов.

Ни в его тоне, ни в голосе не было ни капли угрозы, но Борисыч все равно ее услышал. Интеллигент хренов. Платон мне друг, но гуманитарные ценности дороже? Не хотелось ведь посвящать генерала. Не хотелось. Но, в конце концов, мы все в одной лодке.

●●●

— Если не повернуть обратно максимум через двадцать суток, мы уже не сможем вернуться, — привычная невозмутимость Рената сейчас казалась издевательством.

— Так что же они молчат? — срывающимся голосом спросил Миша. Ему было далеко до невозмутимости. — Или Борисыч нарочно тянет, хочет нас не мытьем, так катаньем на Марс загнать?

— Это вряд ли, — рассудительно ответил Семен. — Наверное, просто ждет подходящего окна.

Он вопросительно посмотрел на Рената.

— Возможно. Хорошее окно будет как раз через двадцать дней — расход топлива на всю траекторию даже меньше, чем если раньше повернуть. Но окно короткое, меньше суток, и если его пропустить — потом вообще шансов нет.

— Вот видишь, — Семен повернулся к Мише, — они в самом деле берегут наши нервы, не хотят волновать заранее.

— Чушь! — зло огрызнулся Михаил. Димка, вытаращив глаза, переводил взгляд с одного на другого. — Сейчас надо не нервы беречь, а топливо. Мы давно могли бы начать экономить. Ты сам прекрасно понимаешь!

— Я прекрасно понимаю, что нет повода для паники, — подчеркнуто сухо сказал командир. — Возьми себя в руки, док.

— Нет повода? — Михаил уже кричал. — А то, что Земля нас подставляет, — это не повод? Кто-то там боится получить по шапке за провал полета и хочет урвать хоть шерсти клок. Ценой наших жизней! Это тебе не повод?

— Для паники — не повод. Уймись. — Семен впервые позволил себе такой жесткий тон. Послушал секунду мертвой тишины и заставил себя говорить спокойнее. — Мы можем сами рассчитать и произвести любой маневр в любой нужный момент, но я предпочитаю подождать команды с Земли. Времени еще достаточно. А начать экономить нам никто не мешает.

— А если не будет команды? — не выдержал Дима.

— Тогда дождемся окна и повернем сами. Поставим Землю перед фактом — под мою ответственность. — Семен встретил непонимающий Димкин взгляд, сжал зубы и постарался объяснить. — Я знаю Борисыча много лет. Если он молчит, значит, есть причина. Не зная обстоятельств, не стоит ему мешать. И в конце концов, даже если он нас подставляет, я его подставлять не хочу, ясно?

— Конечно, — непривычно мягко откликнулся Ренат, гася напряжение. — Все правильно, не волнуйся. Командуй, что будем делать?

Семен глубоко вдохнул, опустил веки и медленно выдохнул. Открыл глаза.

— Никаких откровений на сеансе связи. Держимся, как ни в чем не бывало, и ждем. Всем понятно? — он в упор уставился на Михаила. Тот отвел глаза, неразборчиво буркнув что-то утвердительное. На всякий случай командир посмотрел и на Диму и дождался согласного кивка.

— И возвращаемся к режиму. Подвахте — спать, у вас еще два часа. Вахта — по графику.

— Есть, — за всех отозвался Ренат и первым нырнул в жилой отсек.

Вот так и начинаются бунты на корабле. Семен яростно крутил педали тренажера. Я же ему чуть не врезал. При первом же настоящем кризисе — такая истерика! Правда, все мы готовились к опасностям внешним, никто не ждал подвоха от Земли. Но ведь он психолог! Хорошо, конечно, что не врезал: в невесомости драться — себе дороже. И на самом деле он, конечно, прав: темнит что-то Земля. Они уже знают о проблеме как минимум двое суток, давно пора начинать суетиться...

В оранжерее что-то загремело — похоже, Михаил тоже сбрасывал адреналин, вымещая злость на невинных растениях.

Интересно, если он прав, что ж я так на него взъелся-то? Ведь просто руки чесались! По правде говоря, до сих пор чешутся врезать хоть по переборке, если нет под рукой врага. Того кого-то безликого, чьим невежеством, равнодушием или даже злой волей сорван полет. Миша не при чем, меня душит отчаяние. Ему-то что — восходящее светило медицины, самый молодой доктор наук, красавица жена. Ему даже неудавшийся полет обеспечит рекламу и карьеру, а мне куда возвращаться? К разбитому корыту? Столько лет киснуть в дублерах, потом катать на МКС чертовых миллионеров, и ждать, ждать, и все время учиться — второе, третье высшее, впрок, на будущее, только ради надежды когда-нибудь дорваться до Марса и быть в состоянии заместить трех-четырех специалистов, потому что до полетов с большим экипажем точно не дожить... И ладно бы просто не дождаться — но вот так, пролететь полпути и самому повернуть назад? В глазах темнеет!

«Если не повернуть обратно максимум через двадцать суток, мы уже не сможем вернуться».

Нет, это не отчаяние — меня душит ярость. Грязные игры способны осквернить любую, самую светлую мечту. С Борисыча станется пожертвовать ради Марса чем угодно и кем угодно, включая себя, — но он уверен, что мы на это не способны? Этим подлым молчанием Земля не оставляет мне выбора. Сказали бы честно: мол, так вышло, ребята, если летите на Марс, шансов вернуться нет, решайте сами — и мы бы решали... Но загнать нас туда обманом? Нет, черт возьми! Одно самоуважение заставит повернуть самому.

И потом до конца жизни тихо сидеть на даче, внуков нянчить. А можно подумать, если бы мне дали выбирать, я бы решил иначе...

Тренажер еще раз жалобно пискнул.

— Командир, — тихо сказал за спиной Михаил, — это уже тройная норма. Не стоит.

Семен нажал кнопку торможения и обернулся. Миша прятал глаза. Семен вздохнул.

— Ладно. Извини.

Михаил поднял голову.

— Это ты меня извини. Я... Не знаю, как сорвался. Всем обидно.

— Да, — просто согласился командир и протянул ему руку.

Рукопожатие в невесомости посреди бесконечной пустоты — чем не точка опоры?

●●●

Ничего не могут взять на себя!

Он не сдержался и легонько стукнул кулаком по идеальной поверхности антикварного стола.

Конечно — доложил, и совесть чиста. Стоит вон, ест глазами, ждет гениальных распоряжений. А я им что, старик Хоттабыч? Что я теперь-то сделаю? Упустили какого-то щенка, информацию уже не остановить. Только и остается — делать хорошую мину. И ведь даже не отодрать за то, что упустили!

— Я уже знаю об этом. И мне очень интересно, почему я узнаю о таких проблемах из средств массовой информации, генерал?

— В ЦУПе рассчитывали оптимальную траекторию поворота. Сотрудник, выступивший на радиостанции, был не в курсе и неправильно интерпретировал задержку. Лучшее время для маневра наступит только недели через три, поэтому... В общем... — генерал, багровея, безнадежно путался в оправданиях.

Президент профессионально держал паузу, позволяя тонущему — тонуть. Не знаешь, что хуже: слишком инициативные идиоты или такие вот докладчики. Не следовало вообще ввязываться в эту авантюру с Марсом, тем более перед выборами. Но, черт побери, так все было привлекательно и убедительно. Американцы в самом деле сразу урезали свой космический бюджет, фактически отказались от гонки. А теперь, похоже, приз все равно достанется им. Второй попытки нам не потянуть. А уж для оппозиции какой лакомый кусочек! Сейчас зайдутся в хоровом лае насчет преступного разбазаривания, в то время как тысячи обездоленных сограждан...

Как говорил Черчилль, это хуже, чем преступление — это была ошибка. И она может стоить мне второго срока.

●●●

Все спят. Подвахта — по расписанию, а Димка, умаявшись за авральные сутки, — прямо у пульта. Вот поэтому не стоит пристегиваться на вахте. Мобилизует.

Ренат пригасил освещение и бесшумно подплыл к иллюминатору на теневой стороне. Тусклое бесстрастное лицо в темном стекле прибито к пустоте блестящими гвоздиками звезд. Острые скулы, точеные брови, чуть раскосые глаза в глубокой тени длинных ресниц. Дисциплина, вбитая в плоть и кровь. Спокойствие, вошедшее в легенды и анекдоты. Вежливость литературных аристократов. Неизменная компетентность, постоянная готовность выполнить приказ. Безупречный подчиненный, совершенный помощник, идеальный товарищ...

Маска, приросшая к лицу. Роль, заместившая душу. Кто ты, вечный Второй? Кто ты, там, под маской? Что стоит за твоей исполнительностью — высокая дисциплина служения или просто отсутствие собственной воли?

Где-то там в глубине, под броней киношного супермена прячется интеллигентный мальчик, бросивший консерваторию ради летного училища, чтобы доказать девушке, что он не трус. Потом он это проделывал много раз — доказывал себе, другим, ей; доказывал прежде, чем кто-то начинал сомневаться; доказывал, когда все давно сомневаться перестали. Доказал? Другим — пожалуй. Даже ей. В конце концов он слепил из себя образ, который она готова была полюбить, и она сдалась. Покорилась — и навсегда заперла его в клетке придуманной роли. А себе — доказал?

Солгу ли я сейчас, смотря в глаза себе, глядящему на меня из глубины Вселенной? Кто я? Глупый вопрос. Меня нет, я лишь отражение чужой мечты, воплощенный воображаемый персонаж, не существующий в природе. Я действую не так, как хочу или считаю нужным, а так, как ждала бы от меня она. Роль заставляет меня быть всегда лучшим, лишь истина не дает стать первым.

И сейчас у меня раздвоение призрачной личности. Безупречные герои не поворачивают назад, даже по приказу. Что надо сделать, чтобы Алия по-прежнему могла мной гордиться? Ответ очевиден, и он предполагает отказ от нее. В чем тогда смысл? В любых обстоятельствах точно выполнить приказ — о да, для всех это в образе. Возможно, это было бы достаточным оправданием даже для нее, но для себя я навсегда останусь дурным актером, провалившим бенефис. Так что для меня важнее: жена и жизнь — или роль? Кто я — герой или удачливый комедиант?

Какая разница, важен результат. The show must go on. Выбрав путь, надо идти до конца.

Ренат с силой оттолкнулся от окна, закрутившись вокруг оси, волчком пронесся по отсеку и бесшумно самортизировал руками у пульта. Покосился на Димку — спит, никто не видел.

Все это — лишь красивые слова, пока у меня нет здравых предложений. Из каждого положения есть как минимум два выхода, мы просто зациклились на повороте. Ну, например, можно долететь до Марса и подождать на орбите беспилотник с топливом. Ага, года три. Мы просто сожрем друг друга — и вовсе не потому, что не хватит еды. На корабле-то, с замкнутой СЖО, можно продержаться долго. Но, кстати, не обязательно ждать без дела, в посадочном модуле — автономный запас топлива, программу можно выполнить... Тогда я сам их сожру: по программе именно мне сидеть на орбите. И вообще, идея с беспилотником не годится — если уж выбирать путь героев, мы не можем требовать от страны дополнительных затрат, разве что Земля сама предложит.

А на поверхности долго не прожить, тем более всем. Это если не найти воду — но ведь уже давно известны залежи льда, разве нет? И если не стартовать с поверхности, останется масса топлива. Есть вода, есть энергия — будет и воздух. Проблема только с едой. Собственно, если не собираться назад, то и еды на борту много останется. Кстати, и топлива тоже — из основного запаса — и вообще тут много чего полезного. Как только доставить все это вниз? Орбитальные зонды? Это надо обдумать. Оранжерею так не спустить, а без нее... Но, между прочим, наш жилой отсек по сути своей — стандартный шаттл. В тренировочном симуляторе была миссия посадки на Марс — игрушка, конечно, но симулятор вообще-то программировали всерьез. Надо посмотреть программу поближе. Не то чтобы оранжерея могла легко туда поместиться... Так ведь в запасе будет не три недели, а полгода — можно что угодно на винтики разобрать. А тогда, если все получится, наверное, можно надеяться на те же три года. Ну, пусть два — но зато на поверхности...

Это еще был не план — только призрак плана, опора, от которой можно начинать считать. И в главных чертах его надо успеть рассчитать до окна поворота. Ренат еще раз обернулся на спящего Димку, улыбнулся и полузабытым концертным жестом поставил пальцы на клавиатуру.

●●●

— Лариса, постойте!

Визг тормозов. Соня из бухгалтерии едва не угодила под колеса, перебегая улицу. Еще одна!

— Дорогая, как это ужасно! Я только на днях услышала — представляю, что вы пережили! — фальшивое приторное сочувствие в голосе и жадное любопытство в крысиных глазках.

— Спасибо, все нормально, — Лариса отвечала предельно холодно, сжав зубы, чтобы сразу закончить разговор. Не тутто было.

— Ах, бросьте, догадываюсь, каково вам — ведь, говорят, ужас что передавали, что там начальство чуть ли не нарочно скрывало неполадки! Вы еще хорошо держитесь, я на вашем месте просто с ума бы сошла! Они, конечно, отбрехались, но мы-то с вами знаем..., — крысиные глазки восторженно поблескивали, не отрываясь от загнанной в угол жертвы. — А как к этому относится ваш муж — Михаил, кажется? У вас ведь уже была возможность с ним поговорить? Нам по дороге, вы мне все подробно расскажете...

Нет, это нестерпимо! Лариса внезапно остановилась, пробормотала что-то про невыключенный утюг и, круто развернувшись, с риском для шпилек рванула обратно.

— Конечно, такое испытание для нервов! Мы все вам сочувствуем! — кричала ей вслед Соня, приподнимаясь на цыпочки.

Захлопнув за собой дверь, Лариса сбросила туфли и несколько минут бесцельно металась по квартире, ничего не видя перед собой и не понимая. Мельком взглянула в зеркало. На щеках, проступая из-под нежных розовых румян, горели красные пятна. Значит, вот так теперь будет. Все, кто до сих пор со скрытой или явной завистью в глазах интересовались новостями полета, теперь будут лезть ко мне с притворными утешениями и злорадно ухмыляться за спиной. Еще бы! Я больше не героиня патриотических интервью и телерепортажей, я жена неудачника, о котором через год никто не вспомнит. И хорошо, если не вспомнит — а то ведь смеяться начнут! С такой помпой под фанфары стартовали — и с полпути назад, поджавши хвост.

Лариса снова заметалась по комнате. И как раз теперь, когда на нее с пристрастием смотрит столько глаз, когда у нее связаны руки — ей вдруг, так неожиданно, улыбнулось счастье, махнула крылом пресловутая синяя птица. Упустить такую удачу — немыслимо, невозможно. Но именно сейчас бросить мужа — ведь каждый плюнет вслед! Просто хочется кричать и кусаться.

Она вновь остановилась перед зеркалом: расстегнув верхнюю пуговицу, вытянула наверх кулончик, смеющийся льдистым голубым светом. Не следовало принимать такой подарок — но сил не было отказаться. Мише в жизни на такой кулончик не заработать, обойди он хоть весь этот дурацкий Марс пешком — а уж теперь и подавно. Да не в одних деньгах дело, просто — просто вот она, мечта любой бабы, принц на белом коне, влюбившийся с первого взгляда, понимающий с полуслова и предлагающий увезти на край света от всех этих языков и глаз...

В конце концов, можно было бы говорить о подлом ударе в спину, если бы Михаилу в самом деле еще высадка предстояла — а сейчас-то чего? Все путем, Марс им больше не светит, тихо-мирно возвращаются домой, никаких триумфальных встреч — кто там заметит отсутствие одной жены? Ага, конечно, никто — кроме самого Михаила. Ему сейчас и так, наверное, тяжело. Можно подумать, если я принесу себя в жертву, ему станет легче. Черт, завтра опять сеанс связи, что я ему скажу?

Может, ничего? Приберечь новости до приземления? Нет, так еще подлее: полгода притворяться в прямом эфире... Да и найдутся доброжелатели, всем глаза не отведешь, доведут до сведения. Уж лучше самой. О, написать письмо! Разве не говорил он всегда сам, что предпочитает горькую правду?

●●●

— ...все будет хорошо, Митенька, ты, главное, не расстраивайся, Марс не убежит никуда, ты еще молодой, будут другие экспедиции, и вообще на нем свет клином не сошелся...

— Да, мама. Я понимаю. Не волнуйся, — обреченно повторял Дима. Запаздывание уже превышало две минуты, пытаться остановить этот поток ответными репликами было бесполезно.

— ...не верь плохому, Митенька, здесь все так за вас переживают, так стараются что-то придумать, чтобы вас выручить, главное, чтобы вы вернулись благополучно, ты... — Анна Витальевна внезапно задохнулась и как-то неловко взмахнула рукой перед глазами, — не...

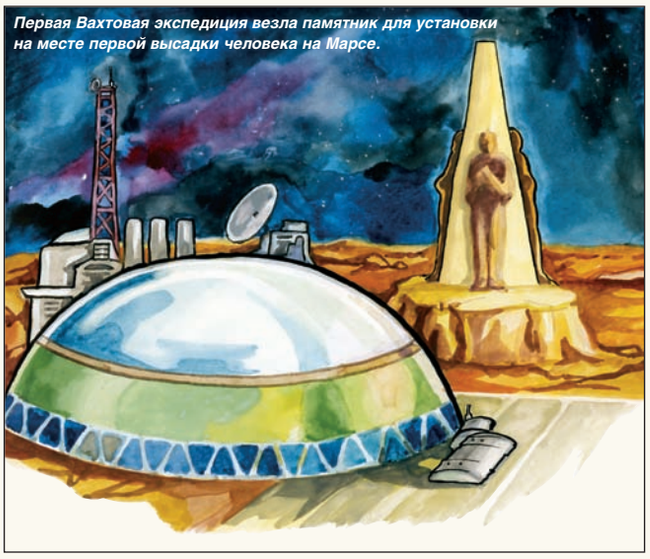
В кадре откуда-то появилось множество рук, пытавшихся поддержать падающую женщину.

— Мама!

Непонятная суета, чьи-то спины, потом крупным планом лицо Борисыча. У него дергалась щека.

— Дмитрий, мы вызвали скорую, может, еще... Похоже, сердце — удавил бы этого подонка, который поднял панику! — Он неуверенно посмотрел куда-то

МИР ФАНТАСТИКИ
ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ
МИР ФАНТАСТИКИ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mirf.ru
Около 50 свежих новостей о фэнтези и фантастике в неделю!
Удобная поисковая система!
ПОИСК ПО САЙТУ
Что найти:
везде
Более 500 рецензий на книги, 300 рецензий на фильмы и 200 рецензий на игры
РЕЦЕНЗИИ
НА КНИГИ
НА ФИЛЬМЫ
НА КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
НА НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
Рассказы и рисунки наших читателей
РУБРИКИ САЙТА
ИНТЕРВЬЮ
ЛИТЕРАТУРА
КИНО
ИГРЫ
АВТОРСКИЕ МИРЫ
БЕСТИАРИЙ
МАШИНА ВРЕМЕНИ
РАССКАЗЫ
ЮМОР
РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ
РИСУНКИ ЧИТАТЕЛЕЙ
Все статьи из всех номеров «МФ»
ВСЕ НОМЕРА МФ
2006 • 2005 • 2004 • 2003
Голосование за «Книгу месяца» и «Фильм месяца»
КНИГА МЕСЯЦА
ФИЛЬМ МЕСЯЦА
ГОЛОС
Интернет-магазин
РАЗНОЕ
ИНФОРМАЦИЯ
ПОДПИСКА
ОНЛАЙН-МАГАЗИН
КАРТА САЙТА
www.mirf.ru


Первая Вахтовая экспедиция везла памятник для установки на месте первой высадки человека на Марсе.

в сторону и виновато добавил. — У нас три минуты, тут еще Вера что-то хочет сказать.

Вера не стала ждать изменения кадра — сразу торопливо заговорила, сжав перед грудью побелевшие от напряжения руки.

— Семен, я знаю, что ты там рядом. Я хочу тебе сказать — ты за нас не волнуйся, ты можешь на нас рассчитывать, понимаешь? Да, здесь сейчас всем приходится несладко, журналисты и вообще — но мы выдержим, не беспокойся. Ведь мы — вместе, мы — семья, нам ничего не страшно. Наверно, Анна Витальевна одна была...

— Была... — потерянно повторил Дима.

Ужинать он отказался. Пристегнулся, отвернувшись к стене, и на вахту тоже не встал, буркнув, что ничего от этого не изменится. Ренат, как всегда, проявив ноль эмоций, возражать не стал и молча заступил на вахту, предоставив решать вопрос командиру. Часа два Семен убеждал себя в необходимости проявить чуткость и деликатность, потом грубым рывком выдернул Михаила из его ниши.

— Тихо! Ты все равно не спишь, я же вижу. У тебя есть объект для приложения профессиональных обязанностей. Давай-ка, выходи из ступора и займись парнем. Кто тут у нас психолог? Или мне для тебя лично прикажешь отдельного психотерапевта на сеанс связи заказывать? Димке хуже, чем тебе, твоя жена, по крайней мере, жива. И вообще, раз ей был нужен не ты сам, а знаменитый победитель, на что тебе такая жена?

Михаил сжал зубы так, что по щекам прокатились желваки, дернув плечом, сбросил командирскую руку, но подтянулся к Димкиной нише. Похлопал его по плечу.

— Ты ведь все слышал. Вишь, командир считает, что мне легче. Как ты думаешь, если бы тебя предали, тебе было бы легче? — Он помолчал. — Впрочем, неделю назад я уже считал, что нас предали, и очень огорчался по этому поводу. Сегодня понял, что есть много разных степеней предательства.

Димка молчал.

— Ты знал, что у твоей матери больное сердце?

— Нет, — не оборачиваясь, буркнул кадет. — Никогда ничего такого не было.

— Значит, по крайней мере, ты себя в предательстве винить не можешь.

Дима чуть повернулся, по-прежнему глядя в стенку широко открытыми глазами.

— Ты не понимаешь! Она, конечно, расстроилась, когда меня взяли, но я даже не думал... Я думал — великие открытия, геройские подвиги, всякий там пафос... А что мать волнуется — так это нормально, у всех волнуются. А неделю назад я понял, что рвался сюда, чтоб меня по телевизору показали, чтобы все приятели сдохли от зависти! И оно того стоило?

В люке рабочего отсека показался Ренат. Он вопросительно посмотрел на Семена, тот предостерегающе поднял палец.

— Знаешь, Дим, — задумчиво ответил Михаил, — это распространенное заблуждение. Система ценностей, которую человек сознательно считает для себя правильной, часто не совпадает с тем, чем он на самом деле руководствуется. Колумб, скажем, был уверен, что идет за золотом, постом губернатора и так далее — потому что это для него было убедительным самооправданием. На самом деле, если бы это было так, он повернул бы назад задолго до Америки. Его матросы — те, да, те шли за выгодой, — а сам Колумб шел, чтобы дойти. А какие-нибудь полярники, Роберт Скотт там или Амундсен, уже себя даже и не обманывали. Вообще, все, кто первыми идет туда, где никто еще не был, что бы они о своих целях ни думали, на самом деле просто идут, чтобы дойти. Это — единственный смысл, но именно он толкает человечество вперед.

— Да? — Димка резко перевернулся. — Если смысл только в том, чтобы дойти, почему же мы собираемся возвращаться?

Казалось, в воздухе отсека повис тонкий звон, словно скрестились не взгляды, а шпаги.

— Действительно, почему? — задумчиво повторил Ренат.

●●●

«...внеплановый сеанс связи, на котором заявили о продолжении полета к Марсу и отказе подчиниться приказу руководства о возвращении. Каждый из участников экспедиции лично подтвердил, что сознательно и добровольно поддерживает это решение, осознавая и принимая все последствия. Космонавты планируют посадить на Марс не только предназначенный для посадки модуль, но и большую часть корабля, что, по их мнению, позволит экипажу просуществовать на поверхности длительное время и создаст условия для проведения серьезных исследований Красной планеты. Специалисты Российского космического агентства в экстренном порядке анализируют предложенную космонавтами программу...»

Есть!

Он не позволил себе неуместно довольного выражения лица — лишь приличествующая случаю скорбная озабоченность. Только кулак сжался на полированном столе.

●●●

Спасательная экспедиция опоздала на полтора месяца. Собственно, то, что успеть не удастся, стало ясно еще до старта — хотя не всем, конечно. Еще работала связь и вести с поверхности Марса передавались по всем каналам, как сводки с фронта. Еще все были живы и полны оптимизма, а мощный поток научных результатов заставлял ученых визжать от восторга. Еще вся страна, внезапно проникнувшись новой национальной идеей, забыв прежние распри, напрягала ресурсы и силы для спасения «марсиан». Как грибы, множились фонды поддержки, спешно восстанавливался в почти доперестроечном объеме весь огромный космический комплекс, доставались из забытых архивов задвинутые некогда под сукно уникальные технические решения. Тысячи добровольцев штурмовали все мыслимые инстанции в надежде попасть в состав экспедиции. Экономика, подстегнутая всеобщим энтузиазмом, набирала ход...А специалистам, оценившим ресурсы колонии, уже было очевидно, что так долго ребятам не продержаться. Поэтому в последние месяцы перед стартом концепция экспедиции как-то незаметно изменилась: вместо схемы «поднять колонистов на орбиту и срочно доставить на Землю» появился проект долговременной базы с организацией работы личного состава вахтовым методом.

Несмотря на жесточайшую экономию веса, Первая Вахтовая экспедиция везла среди прочего груза памятник для предполагаемой установки на месте первой высадки человека на Марсе.

© Ю. Полежаева, 2007.

СОВЕРШЕННАЯ ТОЧКА

ВОЕННЫЕ МЕМУАРЫ

Владимир Аренев

Иллюстрация Александра Ремизова

Рассказывают о жителях Крабьих Островов (что на север от Королевства), будто оные жители мудры особой, морскою мудростью и оттого солоны их речи, влажно рукопожатие, а свои перепонки между пальцев используют они как музыкальный инструмент. Песни их схожи с криками чаек дождливым осенним вечером, пляски напоминают движенье стаи касаток вокруг будущей жертвы. Что до книг, то их у островитян чрезвычайно мало, и каждая ценится столь же высоко, как пятачок земли, до которого никогда, даже в сильные шторма, не долетают морские брызги. Искусство краснописания почитают островитяне более любых других искусств, и потому лишь избранным дозволяется писать книги; рассказчики же историй оббивают пороги такого мастера и готовы на любые унижения, только бы он удостоил их историю своим вниманием и запечатлел на бумаге.

И вот однажды Король повелел своему военачальнику, Дамнуму Тактичному, завоевать Крабьи Острова (все равно другие сопредельные страны были уже либо покорены, либо слишком могущественны). Дамнум отправился в поход и вскоре захватил множество островов: больших, средних, малых и вовсе крошечных.

Однако же островитяне, народ мирный, но характера скверного, не пожелали признать власть Короля. Подослали они убийц к Дамнуму. Тактичный всех убийц поймал, казнил и надругался над их прахом, велевши отвезти в Королевство и закопать в пустыне Пить-Пить!, а из перепонок покойников сшил гармонику и под ее звуки каждый вечер размышлял о бренности бытия (врагов).

Тогда островитяне отправили к Дамнуму мудреца Ахтака. Как человек тактичный во всех отношениях, Дамнум не стал его сразу казнить, а прежде разрешил слово молвить. Обыскали Ахтака, оружия при нем не нашли, только книгу, которую принес мудрец в подарок Дамнуму. С нею и пропустили его в тронный зал, усадили аккурат напротив Тактичного, налили чаю «Пучина греха».

— Ну, — молвил Дамнум, — сказывай, с чем пришел.

— Да вот, — ответил мудрец, — убить тебя.

— Ишь как! А не поведаешь ли, чем намерен ты убить меня, ведь оружия ты с собой не взял?

— Ахтак, — поправил его Ахтак. — Поведаю. Знай же, Тактичный, что наши краснописцы порою достигают высочайших вершин мастерства, уподобляясь самому Создателю, коий, как ведомо тебе, есть Слово. И вот гениальнейший из краснописцев начертал точку совершенной формы. При взгляде на эту точку человек немедленно становится просветленным: мирские заботы не тревожат его более, снисходят на него покой и благодать. Те семеро счастливцев, которым довелось увидеть совершенную точку, оставили свои семьи и ушли по воде в никуда; до сих пор выловили тела лишь двоих.

— И что же? — спросил Дамнум. — Ходить по воде я не умею, но плаваю довольно сносно. Да и семьи у меня, кстати, нет.

— И все-таки взгляни на эту точку! — Мудрец распахнул книгу в том месте, где была она заложена сушеною рыбой-отверткой, и протянул Тактичному.

На одной из страниц, почерком стиля «прочтет-и-ребенок», было написано нечто весьма оскорбительное для Дамнума. На другой же действительно красовалась точка — правда, не красная, как ожидал Дамнум, а иссиня-черная. Возможно, и совершенной формы, Тактичному сложно было судить, ведь в краснописании он разбирался плохо.

— Извини, — молвил он, отхлебнувши чаю. — Видимо, точка на меня не действует.

— Так я и знал, — спокойно кивнул мудрец. — А ведь сперва ее намеревались рисовать порошком презрения, который собирали по всем свободным островам. Каждый, кто презирает тебя, плюнул в чашу, слюну потом высушили и... — тут Ахтак углубился в подробности, интересные лишь ядоделам.

Дамнум выслушал его и развел руками:

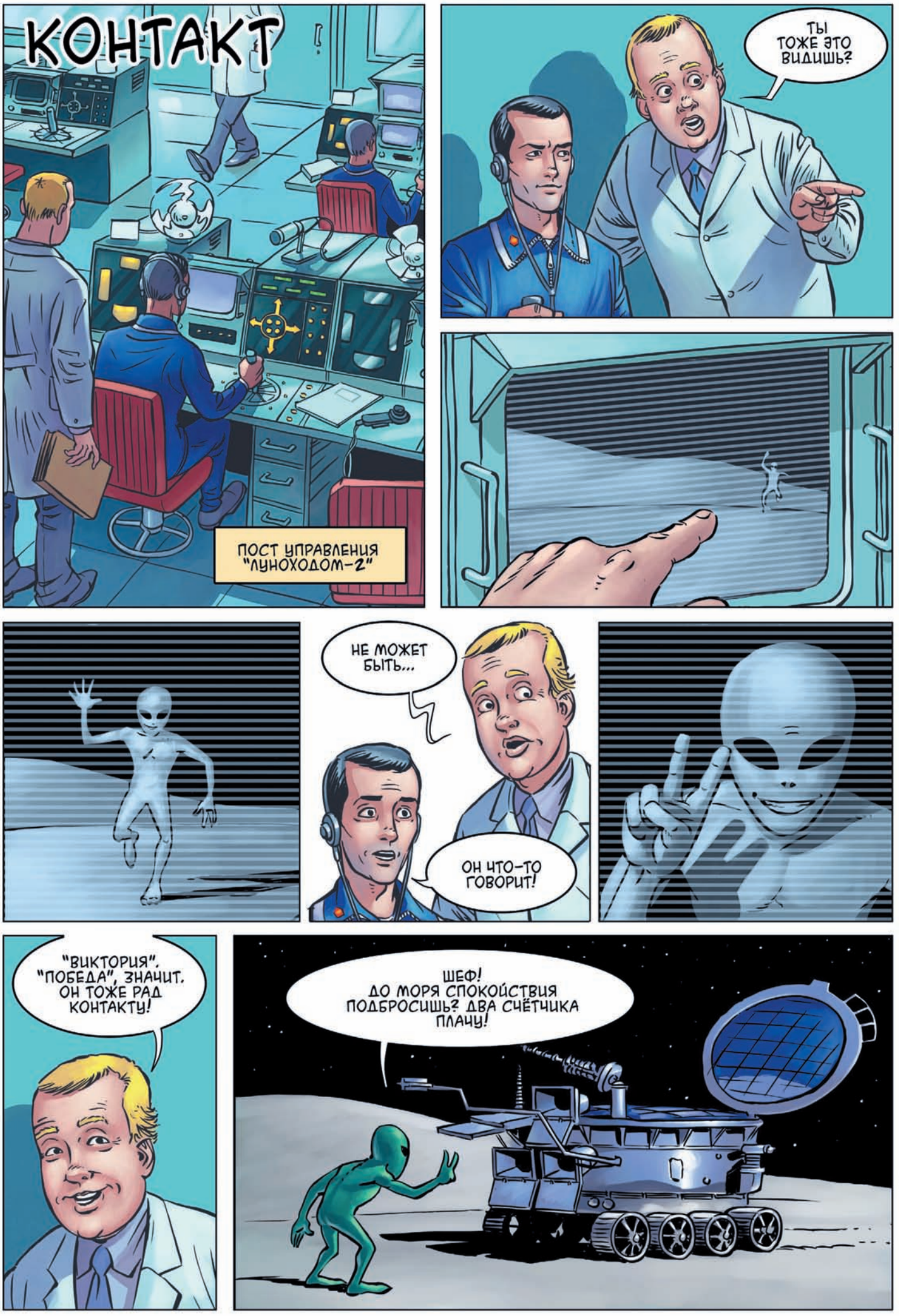
— Увы — к счастью, у тебя ничего не вышло.

— Тогда почему ты сейчас покраснел, словно от стыда?

— Это от чая. Горячий, пробирает до самого нут...

Но не докончивши фразы, Дамнум рухнул на пол и забился в конвульсиях. Он понял, что Ахтак насыпал порошок презрения ему в чай, покуда Тактичный пялился на совершенную точку, однако позвать стражу полководец уже не успел. Его бездыханное тело нашли к вечеру. Рядом лежала книга, раскрытая на странице с обидными для Дамнума словами. Мудреца же так и не сыскали.

Потом разгорелась война с мышелягвами, и Королевству стало не до Крабьих Островов. О бесславной кончине Дамнума нынче напоминают лишь трофейная книга да гармоника из перепонок. Книга пылится в Библиотеке, гармоника лежит в Зале Ненужных Вещей. Осенними вечерами, когда дождь стучит в окно, можно услышать, как гармоника принимается наигрывать грустный мотивчик, — и тогда поневоле задумываешься об относительности идеалов и бренности бытия.



© Александр Ремизов, 2007

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД

Предлагаем снова заняться разгадыванием фантастического кроссворда. Как обычно, он составлен из слов, прямо или косвенно относящихся к фантастике, фэнтези и мифологии. Проще говоря — ко всем темам, которые освещаются в «Мире фантастики».

За разгадывание кроссворда мы предлагаем призы. 10 читателей, приславших наиболее полные правильные ответы (а желательно — кроссворд, разгаданный целиком), получат DVD-диски с фильмом «**Мальчик-оборотень и Волшебный автобус**», любезно предоставленные компанией ***Twister Video*** (***dvd.ru***).

Свои ответы присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на пятой странице), с пометкой «Кроссворд — апрель». Обязательно указывайте свои **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

TWISTER DIGITAL VIDEO

По горизонтали

3. Первоначальное название этого фильма (1979 год) — Star Beast. **6.** Пренебрежительное название низкопробной литературы. **7.** Эта рубрика находится на 192 странице «МФ». **9.** Первый роман этого знаменитого американского писателя-фантаста вышел в 1972 году и назывался «Наследники Вавилона» (назовите фамилию). **11.** Рассадник богов. **13.** Эдриан Пол и цветок семейства гречишные в одном лице. **15.** Планета, известная своими пряностями. **17.** Душа солнечного бога Ра. **19.** Японская графическая новелла. **20.** Экранизация детского романа Кэтрин Патерсон (первая половина названия фильма). **21.** Непременная спутница и наперсница любого настоящего злодея. **22.** В этом хвойном городе случайно убили Санта-Клауса (вторая половина названия романа К. Мур). **25.** В 1924 году этот рассказ Роберта Говарда был опубликован в журнале «Сверхъестественные истории» (Weird Tales). **27.** «*Однако ученые экспедиции раскололись на два враждующих лагеря. Предметом спора стал океан. На основании анализов он был признан органической материей (назвать его живым еще никто не решался). Но если биологи видели в нем организм весьма примитивный, что-то вроде одной чудовищно разросшейся жидкой клетки (они называли ее «пребиологическая формация»), которая окружила всю планету студенистой оболочкой, местами глубиной в несколько миль, то астрономы и физики утверждали, что это должна быть чрезвычайно высокоорганизованная структура, которая сложностью своего строения превосходит земные организмы, коль скоро она в состоянии активно влиять на форму планетной орбиты*» (название романа). **29.** Одно из сильнейших созданий Ордена Порядка (игра Heroes of Might and Magic 5). **30.** Глава Молодых Богов Упорядоченного. **31.** Для обычного человека — 24, для «Людей в черном» — более 30. **33.** К ней была прикована Андромеда, пока ее не спас Персей. **34.** Часть огнестрельного оружия. **35.** Фамилия режиссера фильма, зашифрованного в п.3.

По вертикали

1. Одна из наград «Мира фантастики». **2.** Автор сценария компьютерной игры «Герои уничтоженных империй», российский фантаст. **4.** Главное оружие трубадуров, менестрелей, бардов и прочих мастеров слов и песен. **5.** Ближайший спутник Марса, название которого происходит от греческого «страх». **6.** Маггловское жилье Гарри Поттера. **8.** Роман (1987) и экранизация (1998) Майкла Крайтона. **10.** Греческий бог неба, сын и супруг Геи. **12.** Обычно именно за него борются многочисленные наследники богов и королей. **13.** Организация людей (или не совсем людей) во многих фантастических и фэнтезийных вселенных. **14.** Человек, одаренный сверхъестественной мудростью, кудесник. **16.** Стихия, дающая повелевающему ею самые мощные и разрушительные заклятья. **18.** Актриса, сыгравшая злодейку Ядовитый Плющ в четвертом фильме про Бэтмена (имя). **19.** Любой штатный сотрудник НИИЧАВО. **23.** Самый известный полуэльф Ансалона. **24.** Одежда священников и монахов. **26.** Именно для него придуманы коллекционные карточные, настольные и компьютерные игры. **27.** Высший орган власти Древнего Рима. **28.** «Смерть чиновникам» от Василия Головачева. **31.** Позывной ломщика из цикла «Анклавы» Вадима Панова. **32.** Первый набросок, с которого художник начинает рисовать картину.

ВИДЕО-КОНКУРС

Представляем вашему вниманию видеоконкурс. Правила просты: вы видите перед собой кадры из четырех фантастических картин, расположенные вперемешку. Чтобы усложнить конкурс, мы сделали количество кадров каждого фильма *неравным*.

Для победы в видеоконкурсе требуется угадать названия фильмов и рассортировать кадры. В ответах указывайте название кинокартины на русском или английском языке и номера кадров, которые к ней относятся. Например, так: «Хоттабыч» — кадры 2, 5, 8; «Миссия «Серенити» — кадры 1, 9, 15, 4 и т. д. Если фильм имеет несколько частей (серий), нужно указать точное название части. Например, недостаточно написать, что кадр взят из «Индианы Джонса» или «Обители зла», нужно указать, из какого именно эпизода или фильма (например: «Гарри Поттер и Философский камень»).

Призы получат 10 читателей, наиболее верно и полно ответивших на наше задание. На сей раз это **игровые джойстики** от компании ***DVTech*** (***dvtech.ru***). Победителей мы определим жеребьевкой: трое получат джойстики **JS35 Shock Master** и семеро — **JS20 Shock Wing.**

Ответы присылайте по email'у **otvet@mirf.ru** или по почте с пометкой **«Видеоконкурс — апрель»** на адрес редакции («Связь с редакцией» на пятой странице журнала). Обязательно укажите свои **имя, отчество, фамилию и обратный адрес с индексом** (или телефон, если вы живете в Москве), чтобы мы могли отправить приз в случае вашей победы. Если не сможете получить приз сами — указывайте данные того, кто получит его за вас. Итоги конкурса мы подведем в ноябре. Успехов!

Ответы на викторину («МФ», февраль 2006)

1 — А (Афродита); 2 — Г (серебряный полумесяц); 3 — В («Врата серебряного ключа»); 4 — В (Вырий); 5 — Г (съела в царстве мертвых зернышко граната); 6 — А (Андрею Тарковскому); 7 — Г (богини магии Мистры); 8 — Б (Тесей); 9 — Г (Улль); 10 — А (Изиду).

Призы — по одному набору из первого и второго сетов ККИ «**Небожители**» от компании «***Студия электронных развлечений***» — достаются десяти нашим читателям, приславшим правильные ответы: Наталии Латовой (г. Москва), Константину Вальштейну (г. Санкт-Петербург), Екатерине Канищевой (г. Хабаровск), Наталье Новиковой (г. Березники), Евгению Жадану (г. Челябинск), Андрею Скарге (г. Минск), Алексею Буткову (г. Москва), Владимиру Власьеву (г. Санкт-Петербург), Павлу Смирнову (г. Ростов-на-Дону), Артему Захаренко (г. Волжский).

Поздравляем победителей!

Ответы на книжный конкурс («МФ», февраль 2006)

1 — И. Новак, «Магия в крови»; 2 — В. Головачев, «По ту сторону огня»; 3 — В. Панов, «Поводыри на распутье»; 4 — О. Дивов, «Храбр»; 5 — С. Лукьяненко, «Пристань желтых кораблей»; 6 — Ш. Врочек, «Сержанту никто не звонит»; 7 — А. Громов, «Исландская карта»; 8 — Н. Перумов, «Война мага 4. Том 2» 9 — А. Зорич, «Время — московское!» 10 — А. Пехов, «Ветер полыни».

Призы — диски с фильмом «**Экстремальные гонки**» от компаний «***Хаус М***» и «***Пан Терра***» и новейшие фантастические книги российских издательств — получают 10 читателей: Степан Суворов (г. Санкт-Петербург), Антон Фаддеев (г. Санкт-Петербург), Антон Заморин (г. Тольятти), Александр Савченко (г. Воронеж), Иван Лютаев (г. Курган), Виталий Киреев (г. Железногорск), Марина Митюкова (г. Йошкар-Ола), Алексей Ганькин (г. Улан-Удэ), Юлия Корнеева (г. Ростов-на-Дону), Елена Луцевич (г. Минск).

Поздравляем победителей!

НАШИ ПОСТЕРЫ

НОВАЯ РУБРИКА

«Мир фантастики» стремится подбирать для своих постеров лучшие образцы фантастической иллюстрации. Однако постер — это не только «несколько граммов краски, размазанной по листу бумаги», часто за изображениями стоит целая история. Итак, кто же смотрит на вас с апрельских постеров «МФ»?

World of Warcraft

По статистике, один из 663 жителей Земли, включая грудных младенцев и стариков, играет в World of Warcraft. Среди читателей «Мира фантастики» доля тех, кто знаком с самой популярной MMORPG современности, явно выше, чем в среднем по миру. Для них — и не только для них — мы подготовили этот постер.

Азерот впервые услышал о кровавых эльфах после разрушения эльфийской твердыни Кель-Таласа: большая часть высоких эльфов встала на путь отмщения и в знак этого изменила самоназвание. Некоторые время кровавые эльфы служили в рядах Альянса, но после того, как осознали, что их используют в качестве пушечного мяса, переметнулись на сторону противника. Оказавшись в бывшем орочьем мире Дренор, уже изрядно потоптанном железным сапогом человеческой военщины и получившем имя Внешние земли, остроухие осознали, что остались без источника магии, уничтоженного в Кель-Таласе. Чтобы утолить жажду волшебства, остроухие прибегли к демоническим энергиям, из-за чего их глаза позеленели. Неудивительно, что большинство кровавых эльфов избирает путь волшебника: в World of Warcraft им доступно пять из семи «магических» классов. Один из таких чародеев на фоне истерзанных войной Внешних земель и грозит посохом с нашего постера.

Облик кровавых эльфов, как и большинства других рас вселенной Warcraft, разрабатывал арт-директор Blizzard Entertainment Сэмуайз Дидье. Фирменный стиль этого художника — мускулистые фигуры с деформированными пропорциями (например, у чародея на постере ненормально крупные кисти рук). Несмотря на это, изначально мужчин кровавых эльфов планировалось сделать такими же субтильными, как женщин, и только отзывы бета-тестеров позволили придать их телосложению мужественность.

О дополнении The Burning Crusade, начиная с которого кровавые эльфы пришли в World of Warcraft, читайте на странице 91 этого номера «МФ».

Берсерк

История этой иллюстрации началась больше года назад, на интернет-конкурсе фантастической живописи Ice and Fire. Одной из лучших работ состязания, отмеченной также создателями «Берсерка», стал дракон кисти украинского художника Дмитрия Лабзова. Теперь же ледяная авиация «вышла в тираж»: сначала на постере этого «Мира фантастики», а чуть позже, 24 марта, — на картах нового сета первой отечественной фэнтези-ККИ.

«Лазурный дракон» — один из самых могущественных драконов «Берсерка» (игроки могут убедиться в этом, взглянув на характеристики этой ультраредкой карты). Он уникален, неуязвим для волшебства, обладает громадным здоровьем, могучим ударом и эффективной магией. Единственный недостаток этого замечательного во всех отношениях существа — летать он не умеет, только ползает по земле. Поскольку «Лазурный дракон» принадлежит к стихии гор, он вполне может стать неплохим подспорьем для армии гномов (одна из ключевых колод нового сета игры), несмотря на классическую вражду этих двух народов. Впрочем, его с радостью примут в свои ряды и многие другие колоды.

Обзор «Немой стражи», нового сета «Берсерка», в состав которого входит и «Лазурный дракон», вы можете найти на 96 странице этого выпуска «Мира фантастики».

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Сегодняшняя «Почтовая станция» — предмет особой гордости для редакции «МФ». Ежемесячно на страницах нашего журнала публикуются интервью с известными писателями и художниками. Однако до некоторых знаменитостей не могут добраться даже дорогие глянцевые издания, содержащие штат профессиональных папарацци. Мы использовали все наши связи и возможности, чтобы связаться с наиболее яркими «звездами» мира фантастики. В честь недавно прошедшего Международного женского дня и наступающего праздника имени первой половины извечной российской беды представляем вам эксклюзивную переписку, неожиданные повороты, публичные разоблачения и шокирующие подробности от капитанов фантастической индустрии.

Муму на «Титанике»

Гарри, привет от «Мира фантастики»! К сожалению, мы не знаем, сможешь ли ты прочитать наше послание. Прошлым летом Михаил Попов ездил в Англию и пытался уговорить Ролинг передать это письмо в Хогвартс. Писательница почему-то назвала его «сик фак» и стукнула по голове метлой. Михаил в долгу не остался — крикнул «Авада Кадавра!» и бросил в нее тульский самовар с памятной гравировкой «Ро-210». Галлюциногенов мы не употребляем, поэтому встретиться с тобой лично, увы, не можем. С почтовыми совами в Москве тоже проблемы, поэтому мы сунули письмо в бутылку, бутылку — в замороженную курицу, а курицу послали Деду Морозу в Великий Устюг. Если он не сможет превратить ее в живую сову, то хотя бы посмеется от души.

Вопрос у нас такой: скажи, Гарри, что произойдет в последней книге? А еще мы до сих пор не знаем, как ты выглядишь на самом деле. Объясни, пожалуйста, — похож ли ты на Дэниела Рэдклиффа или это он похож на тебя?

Здравствуй, «Мир фантастики»! Твое письмо было любезно передано мне учениками Дурмштранга — академии зла, которую вы почему-то называете МГУ. Если верить их рассказу, ребята ездили на каникулы в Великий Устюг и встретили там старика, подозрительно похожего на пьяного Дамблдора. Один из молодых магов поспорил на десять условных галеонов, что вызовет этого недоделанного Гэндальфа на магическую дуэль. Две минуты спустя выяснилось, что вместо волшебной палочки у мужчины в шубе спрятан обрез, вместо патронуса — настоящие патроны, и если бы дурмштранговцам не помог вовремя подоспевший отряд ужасных де ментов, то я так бы и не получил ваше письмо. Кстати, они просили передать вам, что подарки под елку приносить уже некому.

С удовольствием отвечу на вопросы. Начну с последнего. Не знаю, похож ли я на Дэниела, но если фильмы будут сниматься такими же темпами, как и сейчас, то к премьере последней серии Эмма Уотсон отрастит грудь пятого размера и будет прятать там противозачаточные таблетки, Руперт Гринт умрет от передозировки героина, а Рэдклифф будет не только исполнителем главной роли, но и режиссером картины.

Что же касается романа «Гарри Поттер и Роковые мощи», то я, к сожалению, не могу раскрыть его сюжет, иначе Ролинг захочет отомстить мне и перепишет последнюю главу, поменяв название книги на «...Рак мозга». Однако кое-какой намек на финал седьмой книги я все же сделаю. Когда в прошлом году Джоан проводила пресс-конференцию вместе с Джоном Ирвингом и Стивеном Кингом, последний попросил ее не повторять ошибок Конан Дойля и не сливать меня, как Шерлока Холмса, в Рейхенбахский водопад. Услышав это, Ролинг заметно оживилась, воскликнула «Эврика!» и принялась что-то яростно строчить в своем блокноте. За всю конференцию она отвлеклась от записей лишь два раза, спросив, знает ли кто-нибудь e-mail Конан Дойля и как правильно писать слово «Рейхенбахский».

Гарри Поттер, Швейцария, Мейринген, Райхинбехский водопад, шесть футов на юг от скелета Мориарти

* Дэниел Рэдклифф — юноша, неравнодушный к лошадям (пьеса «Лошадь», 2007)

И уносит меня, и уносит меня!

Здравствуйте, Дэвид! Прежде всего позвольте поблагодарить Вас за любезное согласие сказать несколько слов читателям российского журнала «Мир фантас-

тики». У нас к вам три простых вопроса: не хотите ли вы приехать в Россию, каковы ваши дальнейшие творческие планы и в чем смысл жизни?

Hi, MF! Мне также очень приятно. Значит, вы приглашаете меня приехать в Россию? Было бы здорово. Свободная американская пресса рассказывает много интересных вещей о вашей стране. Если то, что пишут в газетах, правда, то я хотел бы выпить водки из валенка, пройтись по Красной площади и увидеть, как депутаты Государственной Думы вырезают обсидиановыми ножами сердца олигархов и сбрасывают их тела с пирамиды Ленина. Кстати, возможность посетить Россию у меня недавно была. Пару месяцев назад мне позвонил Роман Абрамович и предложил снять сюрреалистический хоррор про футбольную сборную России. Обещал мне чемодан денег, если в фильме будет извращенный секс, и два чемодана, если в конце все умрут. Я посмотрел несколько DVD со свежими русскими блокбастерами и отказался от этой работы, потому что конкуренция слишком велика. Нет, мой талант никуда не делся. Но придумать что-либо более глючное, чем ваше кино, попросту невозможно.

Что касается творческих планов, то я открою вам один секрет. Компания Warner Bros. официально утвердила меня в качестве режиссера шестого фильма о Гарри Поттере. Правда, когда я позвонил Джоан Ролинг, чтобы обсудить с ней подробности сюжета, то услышал в трубке лишь крик «Прощай, жестокий мир!» и протяжный гудок поезда. Думаю, она куда-то уехала. Киносценарий пришлось писать без нее.

Название мне категорически не понравилось. Что такое «принц-полукоровка»? Иносказания и недомолвки здесь ни к чему. На плакатах фильма следует писать четко: «Гарри Поттер и Минотавр». Сюжет я придумал такой: Гарри найдет отрезанное ухо Дамблдора и начнет расследование, которое приведет его к разгадке тайны Гермионы, потерявшей память от падения с волшебной метлы в Косом переулке и испытывающей странное влечение к мадам Максим из школы Бобатон. Лорд Вольдеморт будет жить в красном вигва... Что такое... Здесь кто-то есть... Не-е-т!!! Они нашли меня! Кролики! Гигантские кролики! О Боже!!! Зубы! Уши! Помогит....

Дэвид Линч, США, Лос Анджелес, Малхолланд драйв 14, Институт мозговых явлений, палата №6

Барон Папаноида

Здравствуйте, Георгий! Мы чрезвычайно рады возможности пообщаться с вами. Популярность «Звездных войн» в России такова, что школьники часто путают их с «Войной и миром», а портрету Льва Толстого в учебниках литературы пририсовывают не только традиционные рога, но и красную татуировку сита. Примерно половина юношей, достигших призывного возраста, пытаются душить комиссаров военкоматов force grip-ом и утверждают, что им нельзя служить, потому что в их анализах мочи содержится аномальное количество медихлорианов.

Мы просим Вас потратить несколько минут своего личного времени и ответить на вопросы, волнующие все прогрессивное человечество. Когда выйдет седьмой эпизод «Звездных войн»? Планируете ли Вы снимать другие фильмы? Почему Вас до сих пор не избрали генеральным секретарем ООН? Куда смотрит наградной комитет Нобелевской премии?

P.S. Личная просьба — передайте, пожалуйста, привет Дэвиду Линчу. Пускай его поскорее отпустит.

Кхе-кхе-кхе... Спасибо членам Киноакадемии, что они оценили мой вклад в... Постойте, это не та бумажка. Хмм... Ага, вот, записка в левом кармане: Позвонить Спилбергу, сказать ему: «Шолом, Стив! Я нашел тебе классного сценариста для «Индианы Джонс 4»! Дать ему телефон Дэна Брауна.

Опять не то... Извините, сейчас... Нашел!

Кхе-кхе... Дорогие любители фантастики! Если бы каждый раз, когда меня спрашивают о седьмом эпизоде, мне платили бы доллар, то я стал бы миллиардером. Постойте... Я ведь и так миллиардер... Ок, уговорили. Жизнь всегда дает людям выбор, поэтому решайте сами: или седьмого эпизода не будет вообще, или я передам права на экранизацию Уве Боллу. И позвоните кто-нибудь в службу 911, моим поклонникам плохо.

Кроме того, меня часто обвиняют в измене кинематографу. Мол, Лукас вовсе никакой не режиссер, а самый что ни на есть заурядный бизнесмен. Да, действительно, за последние 30 лет я снял только шесть фильмов, и все они называются «Звездные войны». Да, режиссура в них так себе, зато спецэффекты дорогие, вселенная культовая и фанатов больше, чем раков на Гарри Поттере. Да, мне уже 63 года и вряд ли я когда-нибудь еще раз крикну «Стоп, снято!». Но все равно перед вами — великий режиссер. Называют же Джулию Робертс актрисой, Бритни Спирс — певицей, а Джорджа Буша — президентом! Чем я хуже? Почему я не могу спокойно наживатьс... встретить старость?

Нобелевскую премию и должность Генсека ООН мне не надо. Я выше этого. Гораздо выше. Просто внесите сюжет «Звездных войн» в Библию и назовите его «Евангелие от Лукаса». Все по старой схеме: давным-давно, в далекой-далекой... Адам Скайуокер, Ева Органа, Дарт Змий, крылатые джедаи с огненными мечами. И обязательно упомяните про то, что на борту Ноева ковчега было написано «THX 1138». Зачем — не спрашивайте, я и сам толком не знаю.

Джордж Лукас, гора Олимп, второе облако слева от Зевса

Жертва научной фантастики

Здравствуйте, агент Малдер! Посоветуйте, пожалуйста, что делать, если за вами следят из космоса? Вступали ли Вы когда-нибудь в контакт с инопланетным разумом? И почему Вы ушли из сериала? Спасибо.

Я уже приготовился написать вам ответ и вдруг явственно услышал щелчок. Сто к одному, что меня прослушивают! Отложив автоматическую ручку, я насторожился. В этот момент по телевизору начались «Секретные материалы». Заставка гласила: «20й век Фокс!». Я сразу понял, что это тайное послание от моего информатора. К сожалению, расшифровать его в тот момент мне не удалось. Позже выяснилось, что оно предупреждало об опасности. На рубеже 20-21 века меня похитили инопланетяне, а на освободившееся место ФБР взяло какого-то агента Доггета. Любой дурак за версту узнает в нем T-1000, но правительство все отрицает, а я хочу верить, что истина где-то рядом.

Мой контакт с пришельцами был коротким, но поучительным. Я помню, как вспыхнул яркий белый свет... Все тело онемело... Появились какие-то неясные силуэты гуманоидов с большими головами... А потом братья по разуму засунули в меня зонт.

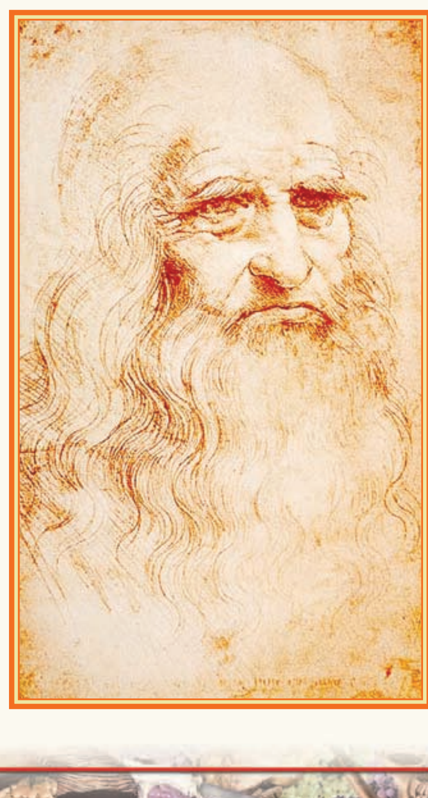
Нет, все правильно. Я тоже сначала подумал, что это «зонд». Оказалось — действительно зонт. Мне было сказано, что если я буду продолжать расследовать паранормальные явления и болтать про зеленых человечков, то зонт раскроется, в результате чего моя жизнь станет похожей на секретные файлы. То есть превратится в одно сплошное X.

Я очнулся ночью в кругу на кукурузном поле. Мои золотые часы отстали... Отстали от меня, оставшись на летающей тарелке. Дальнейшие перспективы были одинаково безрадостны: всю оставшуюся жизнь сниматься в рекламе собачьего корма либо честно рассказать обо всем Скалли, спровоцировать активацию зонта и продемонстрировать пантомиму «Мэри Поппинс, до свиданья!». Если бы я выбрал последний вариант, то Дану вывернуло бы наизнанку в переносном смысле, а меня — в прямом. Поэтому я решил уйти от мирской суеты, стал духовным — действительно духовным, с большой буквы, человеком и теперь снимаюсь в кино за еду.

Вильям Фокс Малдер, человек с зонтиком

Седина в бороду

Здравствуйте, маэстро! Если Вы встретили на улицах Милана странно одетого человека в черных очках — не пугайтесь, Матрица вас еще не захватила. Это Виктор Пелевин. Редакция «Мира фантастики» подарила ему на Новый год две вещи: данное письмо и вкусный мексиканский кактус. Надеемся, что путешествие во времени удастся и Виктор передаст вам наше послание.



У нас один вопрос лично-художественного свойства. Скажите, а правда ли, что Мона Лиза так странно улыбается из-за того, что вы — гей?

Я человек интеллигентный, поэтому отвечу так: Машу вать, дорогие потомки! Да, я гей! Поневоле станешь им, если вы уже просто за[муча]ли меня своими вопросами о нетрадиционной ориентации. Неужели в 21 веке не будет других тем для разговора? Разве я мало сделал для науки? Почему древние греки кричали Платону «Автор, выпей цикуты!», а не «Фу, противный!»? Вот, к примеру, Гэндальф Белый. Внешне мы с ним похожи, как две капли воды. В книге он поборник добра, кумир миллионов детишек. Но стоит внимательно присмотреться к актеру в экранизации, и видно, что вовсе никакой он не белый. Это лучше пояснить на конкретном примере. Если все ваши телевизоры и мониторы работают по цветовой модели RGB, то Гэндальф — самая настоящая В. Спрашивается — чем я хуже?

Что касается Джоконды, то ее идиотская ухмылка объясняется просто. На самом деле ее звали не Мона Лиза, а Мона Лузер. У вас на этот счет есть поговорка: «Как вы яхту назовете — так она и поплывет», а в мое время говорили: «Куда вы Колумба пошлете, оттуда вам через пятьсот лет и аукнется». Только Дэну Брауну ничего не говорите, иначе он это в сценарий четвертого «Индианы Джонса» вставит.

Io, Leonardo

Редакция признает послание дона Да Винчи лучшим ответом номера и награждает маэстро пожизненной подпиской на «МФ». Ждем от автора «Дамы с горностаем» адрес, куда высылать журнал.

Остаться в живых

Здравствуйте, Константин! Нам очень приятно, что вы нашли время для переписки с «Миром фантастики». Мы знаем, что вы загружены работой в МХАТе, поэтому давайте сразу же перейдем к делу. Расскажите, пожалуйста, как вы попали в актерский состав «Ночного дозора»?

Дело было так: несколько лет назад я пошел на фильм «Человек-паук» в ДК имени Горбунова и случайно попал на рок-концерт, где меня укусил лидер группы «Коррозия металла». Я обрадовался и стал ждать превращения в Спайдермена. Время шло, но вместо паутины из моих рук росли только некрасивые волосы. Короче, требовалось реально проверить, произошла мутация или нет. Я надел водолазный костюм, зеркальные лыжные очки и прыгнул с Останкинской

телебашни. Выпустить паутину или зацепиться за стену не удалось, зато я упал прямо на Брюса Уиллиса, который в этот момент шел на кастинг к Бекмамбетову. Так как перелом шеи лечится очень долго, а гонорар уже заплачен, играть главную роль вместо Уиллиса пришлось мне.

Константин Эрнст сказал, что это будет очень большой и дорогой рекламный клип для романа Лукьяненко. Плохие парни должны ездить на дорогих машинах, быть умны, безукоризненно воспитаны — короче, выглядеть так, чтобы по сравнению с ними хорошие парни смотрелись бы как бомжи на бразильском карнавале. Узнав об этом, я сразу же попросился на роль Завулона, но Эрнст только рассмеялся и ответил, что для хорошей жизни мне надо было прыгать с телебашни на пять минут раньше, когда у подъезда курил Вержбицкий, а еще лучше — утром, когда он сам шел на работу. Вот такой у меня был путь к славе. А я ведь Гамлета мечтал сыграть!

Константин Хабенский, принц Датский

Трудности перевода

Последнее письмо сегодняшнего номера представляет собой диалог, записанный нами в ходе спиритического сеанса. Используя гадальную доску с буквами, свечи и старую цыганку, редакция «Мира фантастики» вызвала дух Толкина:

- Здесь ли ты, призрак Джона Рональда Руэла Толкина? Если да — стукни три раза... Ай! По столу, Профессор, по столу!
- **Учтите, ребята, я — лингвист, поэтому хорошенько думайте, что говорите.**
- Здравствуйте, Профессор. Спасибо, что откликнулись. Первый и самый главный вопрос: правда ли у эльфов были длинные уши?
- **Уши? Какие уши? Кто меня переводил? Я же писал, что эльфы живут долгие годы — long years, а не long ears! Вы бы еще хоббитов низушками назвали!**
- Скажите, в вашем генеалогическом древе имеются русские корни?
- **Думаю, да. Будучи опытным лингвистом, я проанализировал свои инициалы и обнаружил, что мое имя и отчество звучит, как не заводящийся двигатель «Жигулей», а фамилия побуждает их толкнуть.**
- Кстати, если уж вы затронули такую сексуальную тему, как русский автопром, позвольте задать вам деликатный вопрос. Гэндальф — гей?
- **Что вы имеете в виду? Gay? Ну да, он вполне жизнерадостный персонаж. А почему вы спрашиваете?**
- Неважно, сэр. Вам лучше поговорить об этом с Леонардо да Винчи. У нас есть другой вопрос, с подковыркой. Скажите, почему в Вашем творчестве так много римейков?
- **У меня встречный вопрос — во что вы сейчас одеты, какого оно цвета и есть ли у вас грудь? А если серьезно, то лучше бы вы еще раз спросили у Лукаса про седьмой эпизод «Звездных войн». Я устал от обвинений в плагиате — мол, Толкин позаимствовал моральный багаж у Библии, украл кольцо у Нибелунгов, придумал для эльфов искусственный язык «феня»... простите, квенья, и заработал на этом неплохие деньги. Почему Ролинг безнаказанно свалила в одну кучу европейский фольклор, греческие мифы и детские сказки, а я при каждом упоминании Старшей Эдды кручусь в могиле, как волчок?**
  Повторяю еще раз — нет, я совершенно не зациклен на скандинавской мифологии, но если вы будете раздражать меня подобными вопросами, то мне не составит труда договориться с архангелом Михаилом, чтобы тот устроил вам тотальный Рагнарёк.
- Спасибо за беседу, Профессор!
- **Не за что. Передайте Питеру Джексону, что если он не снимет «Хоббита», то будет иметь дело со мной!**

Дж. Р. Р. Толкин, небеса, второе облако слева

●●●

На сем «Мир фантастики» заканчивает серию из мини-интервью на «Почтовой станции» и поздравляет преданных читателей и злобных насмешников, доброжелателей и завистников, единомышленников и критиков, любителей фантастики и ее ненавистников с ярким праздником **1 апреля**.

Михаил Попов
Любознательный интервьюер

Связь с редакцией:
- ***Email редакции: pochta@mirf.ru***
- ***111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»***
- ***форум на сайте www.mirf.ru***

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

МИР ФАНТАСТИКИ

В МАЕ

В ПРОДАЖЕ С 17 АПРЕЛЯ

ВРАТА МИРОВ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ КОМИКСЫ

РИСОВАНЫЕ ВОПЛОЩЕНИЯ ПОПУЛЯРНЫХ ВСЕЛЕННЫХ

АРСЕНАЛ

ЛУЧЕВОЕ ОРУЖИЕ

БЛАСТЕРЫ, ЛАЗЕРНЫЕ ИЗЛУЧАТЕЛИ, ПЛАЗМОТРОНЫ

КОНТАКТ

ВЯЧЕСЛАВ РЫБАКОВ

ТВОРЧЕСКИЙ НАСЛЕДНИК БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

ДОСКА ПОЧЕТА

САМЫЕ-САМЫЕ... БЛИЗНЕЦЫ!

ТОП 10

ТЫ — ЭТО Я, Я — ЭТО ТЫ

БЕСТИАРИЙ

ЭЛЕМЕНТАЛИ

ВОПЛОЩЕНИЯ СТИХИЙ

ЕСЛИ БЫ....

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ ПОПАЛИ В ПРОШЛОЕ?

ОЧЕРЕДНАЯ ИНСТРУКЦИЯ ОТ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В МАЕ

С ЭЛЕМЕНТАМИ МИСТИКИ

КОМЕДИЙНЫЙ БОЕВИК

ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ФИЛЬМ С ДЖЕКИ ЧАНОМ В ГЛАВНОЙ РОЛИ

ДОСПЕХИ БОГА

(Armour of God, 1987)

А ТАКЖЕ:

КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ «ПОХИТИТЕЛЬ ЛУНЫ»

ВИДЕОРЕПОРТАЖ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»: ВЫПУСК 2

И ДРУГИЕ ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ

А ТАКЖЕ: ● НОВЫЕ РАССКАЗЫ ЮЛИЯ БУРКИНА И РОМАНА ЗЛОТНИКОВА ● «ЖАНРЫ»: СУПЕРГЕРОИ ● «ХУДОЖНИКИ»: ПАВЕЛ БОРОЗЕНЕЦ ● «ДАЛЕКИЕ БЕРЕГА»: НЬЮ-КРОБЮЗОН ● БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ● И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

Коллекционная карточная игра

Берсерк

МИР ФАНТАСТИКИ

© «Мир Фэнтези»
© Дмитрий Лабзов (иллюстрация)

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
BLIZZARD
© Blizzard Entertainment
DARKTIDE